SINKADUS

NUMMER 32 OKTOBER 1991 PRIS 35

METROPOLIS SKUGGA

KULT I MUTANT

DÖDSPATRULLEN

ETT ÄVENTYR TILL MUTANT

ARKETYP TILL KULT



SINKADUS
Ansvarig utgivare: Fredrik Malmberg

REDAKTION & ATELJÉ
Chefredaktör: Olle Sahlin
Stefan Thulin, Johan Anglemark, Henrik Strandberg, Håkan Ackegård
Omslag: Peter Andrew Jones
Illustrationer: Nils Gulliksson, Peter Bergting, Peter Andrew Jones, Michael Gullbrandsson, Kenneth Nyman

ADMINISTRATION
Produktion: Nils Gulliksson
Prenumerationer: Olle Sahlin
Ekonomi: Sofia Andersson, Monika Falk, Anna Henningsson
Försäljning: Åke Persson, Jan Meyerhoff, Thomas Falk
Distribution: Malin Gustafsson, Mattias Rehbinder
Marknad: Klas Berndal
För annonsering ring 08-702 03 50.

TRYCK
Tryckproduktion Västerås
ISSN: 1100-5599

 Adress:

Sinkadus
Target Games AB
Åsögatan 115
116 24 Stockholm

Artiklar till Sinkadus skall vara maskinskrivna på A4-ark. Låt marginalerna vara breda (ca 3 cm). Skriv namn och adress på varje bidrag. Om manuskriptet önskas i retur måste ett frankerat och adresserat kuvert bifogas.

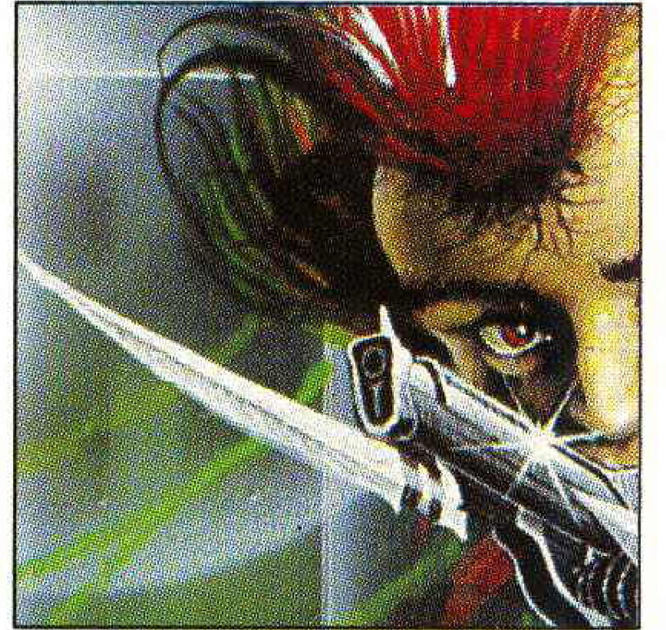
Alla bidrag blir Target Games AB:s egendom vid publiceringen. Redaktionen förbehåller sig rätten att göra ändringar i texter.

För insänt, ej beställt, material ansvaras inte.

PRENUMERATIONER
Prenumerationspris för 6 nr: Sverige 195:-; övriga Norden 220:-; utom Norden 245:-. Betala till postgiro 3 46 63—5 Target Games AB. Glöm inte namn och adress på inbetalningskortet. Skriv tydligt.

BETALNING EFTER 20 OKTOBER 1991 MEDFÖR ATT PRENUMERATIONEN BÖRJAR MED NR 34 (KOMMER UT I JANUARI 92). NR 33 KOMMER I NOVEMBER.

i detta nummer


Framtiden är mörk... 6



Döden i Berlin 17


Heavy Metal Mutants 41

LEDAREN

Är det bra eller dåligt för rollspelssverige att det bara finns en rollspelstidning och bara ett förlag som gör rollspel? Nu är frågan lite tillspetsad eftersom det faktiskt finns två sedan ett par år tillbaka, men med tanke på hur lite killarna i Sundsvall har fått ut det senaste året kunde det lika gärna vara bara ett. Den första tanke som kanske slår en i det läget är: Hurra, nu har vi inga läbbiga konkurrenter mer! Men då begår man ett misstag. Är man flera kan man hjälpas åt att sprida hobbyn, kunderna får ett större utbud att välja på och då är det intressantare att stanna kvar i hobbyn. Dessutom för det med sig att man kan jämföra sina grejor med "deras". Är vi bättre? Kan vi göra det här på ett snyggare sätt? Jämförelserna tvingar oss att antingen bli bättre eller sälja mindre, och det är till slut detta du som kund tjänar mest på.

Men vad kan man göra för att underlätta för fler att etablera sig utan att man skär av sin egen hals? Svaret är rätt enkelt, man ser till att fler upptäcker hobbyn. Utrymmet för rollspelsproducenter är inte särskilt stort, för som det är nu klarar inte ens vi oss på att bara ge ut rollspel — vi lägger ner 70% av vår arbetstid på rollspelen, medan 70% av omsättningen kommer från sällskapsspel som Rappakalja och Brainstorm.

För att du ska ha ett så stort urval som möjligt krävs helt enkelt att det finns fler spelare som köper grejorna. Låter det som om både vi och du tjänar på det här? Exakt! Vad just du kan göra för att hjälpa till att sprida hobbyn är framförallt att dela med dig av dina erfarenheter till nya spelare (nej, vi ska inte prata om att snärja dem i kommersialismens garn — vi är ju i grund och botten rollspelare själva!). En av de bästa metoderna är att ni organiserar er i en klubb och på så sätt syns utåt, till exempel i skolan. Skräckexemplet är vad som har hänt med konfliktspelshobbyn i USA, där så gott som ingen nyrekrytering sker med resultatet att det blir allt svårare att introducera nya spel.

Olle



HEMMAFRONTEN

Vi har fått några förfrågningar om Undergångens arvtagare och Bland ruinerna, två moduler som var planerade till Mutant 2. "Vart tog de vägen, kan ni inte ge ut dem?" lyder frågan. Tyvärr, o förhoppningsfulla, äventyren finns inte, de blev aldrig färdiga. Henrik höll på med Undergångens arvtagare, men när vi bestämde oss för att göra om Mutant la han det åt sidan. Var det som blev skrivet befinner sig nu är det ingen som vet. Inte ens Henrik. Bland ruinerna var tänkt att komma ut hösten 89, men när vi diskuterade innehållet kom vi så småningom fram till att vi hellre ville göra om Mutant från grunden. Bland ruinerna kom aldrig längre än till idéstadiet.

Delvis samma sak gäller Partisan — kunde vi ge ut nya Mutant skulle vi väl kunna ge ut Partisan också? Samma svar kan ges där, spelet blev aldrig färdigt, och som det är just nu är det ingen av oss här som anser det vara mödan värt att göra det färdigt. Idén roar oss inte längre, och om vi själva inte känner för spelet, hur pass bra har det då en chans att bli? Nä, vi trodde väl det. Låt oss för en gångs skull få begrava idén om Partisan. Dessutom börjar hela idén med ett ockuperat Sverige att kännas alltmer avlägsen — får vi hoppas — med tanke på vad som händer i resten av världen.

ROMANSERIEN

har inte upphört — långt ifrån — men vår något översvallande ambition att göra lite för mycket grejor under sommaren straffade sig i form av en tremånadersförsening för en av böckerna, och två och en månad för de som följde därefter. Nu bör du dock kunna hitta både en och flera av böckerna hos Pressbyrån och liknande försäljningsställen.

HÄLSA PÅ JERKER!

Under sommaren har *Jerker Sojdelius* suttit och arbetat med Krilloan, huvudsakligen med att skriva till mer material. Innan han hamnade hos oss jobbade han på Satellitförlaget, där han sysslade med layout och marknadsföring, bland annat kan nämnas att det var Jerker som gjorde layouten på rollspelssidorna i Conan. Efter Krilloan är det dags för sista året på Bergs reklamskola.



NYHETER

DEN SVARTA MADONNAN

TYP: Kampanjmodul till Kult
FÖRFATTARE: Gunilla Jonsson & Michael Petersén
UTFÖRANDE: Box

Nyårsnatten 1941/42 slocknar ljusen i Leningrads kyrkor. Helgonens ansikten mörknar på ikonostaserna. Tjugo präster hittas döda för egen hand följande morgon.

Samma natt hittar Dimi Nesterov sin kusin Jurij död i en källare vid Sadovajagatan. I källaren finns kusinens lilla dotter, knappt vid liv. Dimi kör iväg henne till ett barnhem och lämnar henne där. På vägen hem möter han en kvinna. Hon har en yllemask för ansiktet, ett vanligt sätt att skydda sig mot kölden, så han ser inte hur hon ser ut. Kvinnan säger åt Dimi att han ska måla en sista ikon innan han dör. "En bild av mig", säger hon och tar av sig masken. Han ser ett helt svart kvinnoansikte som påminner om de mörknade madonnabilder han såg i sin barndom. Kvinnan försvinner i snödiset.

Dimi går hem till sin trånga lägenhet på Kaznatjeskajagatan och börjar arbeta på ikonen av en svart madonna.

Femtio år senare får rollpersonerna en inbjudan till Tyska författarförbundets årliga galakväll.

De tycker redan när de anländer att det är något bekant med ett sällskap på en kvinna och tre män som står i ett hörn av salen. Snart känner de igen kvinnan som en gammal vän. Samtidigt börjar de tre herrarna i hennes sällskap att stirra på rollpersonerna. De blir likbleka och famlar efter näsdukar och servetter...

Svarta madonnan är en kampanj i sex delar till Kult, och den tar rollpersonerna på en helvetesfärd genom både Inferno och drömvärldarna. Kampanjen har en introduktion och en avslutning, men de fyra delarna däremellan kan spelas i vilken ordning som helst. Svarta madonnan är lite speciell som kampanj eftersom den har konstruerats så att spelare och spelledare får möjlighet att besöka ett flertal av de olika miljöer som beskrivs i spelet — allt från drömvärldarna till Metropolis utkanter via Inferno.

KRILLOAN

TYP: Kampanjmodul till Drakar och Demoner
FÖRFATTARE: Jonas Lindblom
UTVECKLING: Henrik Strandberg, Jerker Sojdelius, Marcus Thorell
UTFÖRANDE: Box

Ingen annan plats på Altor är som Krilloan, äventyrens stad. Och inget annat rollspelstillbehör är som "Krilloan, äventyrens stad". Det kan slås fast nu, när denna boxade och sprängfyllda DoD–modul äntligen är färdig.

"Krilloan" är nämligen produkten som vägrade att bli klar. Hur många ändringar och förbättringar som utfördes tycktes det som om det inte var nog. Det var som om Krilloan inte ville låta oss bli klara förrän vi gjort Ormsjöns pärla full rättvisa. Huruvida vi gjort det eller inte är upp till er att avgöra, men det känns i alla fall som om *staden* är nöjd...



Krilloan är Altors Konstantinopel; en handelsmetropol av kolossala mått. Den är belägen i nordvästra hörnet av Ormsjön — ett jättelikt innanhav strax söder om Kopparhavet — vid Samkarnas nordöstra spets. Krilloan är också samlingsplatsen för hundratals karavaner och galärkonvojer; en knytpunkt för handeln mellan tre kontinenter. Stadens gator och torg är en jättelik smältdegel, där alla nationaliteter och yrken blandas och där allt kan hända.

Varför missunna din rollperson eller dina spelare att vandra längs Meh-Mitzurs kullerstensbelagda gator, känna havsbrisen dra in över Kristallberget eller uppleva nattens faror och tjusningar i Meh-Dachaurs vindlande gränder? I Krilloan har du den kompletta fantasystaden. Den kommer att ställa allt du tidigare har sett i skuggan!

Boxen innehåller en kampanjbok, en äventyrsbok, ett introduktionshäfte för spelarna och en maffig färgkarta. Kampanjboken innehåller all bakgrundsinformation; stadens geografi, historia, styresskick, religioner och invånare. Den beskriver även de tio stadsdelarna i detalj. Äventyrsboken innehåller tre färdiga äventyr samt en mängd personbeskrivningar. Kartan ger en tydlig överblick över Krilloan och innehåller viktig information till både spelare och spelledare. Introduktionshäftet är en liten aptitretare för nyanlända rollpersoner — en spännande första titt på en fascinerande stad, där farofyllda och dramatiska händelser lurar bakom varje hörn...

PÅ GÅNG

NIDLAND: SLUTSTRIDEN

Den här kampanjmodulen till Drakar och Demoner innehåller en beskrivning av Nidland förutom ett ordentligt äventyr. Håll koll efter den här i november.

BERLIN 2091

Beskrivningen av Berlin vid slutet av nästa århundrade anländer till butikerna i november den också.

MÖRKRETS LEGIONER

I den här modulen kommer du att hitta mer än hundra fasansfulla och motbjudande varelser. Förutom helt nya kreatur finns även på-djupet-skildringar av arkonter, liktorer och annat myspys som bara berörs lite lätt i grundreglerna. Den här släpps i början av nästa år.

KOPPARHAVETS KAPARE

Sjöslagsregler! Pirater! Sjöfart! Länderna runt Kopparhavet! Den här boxen kommer att innehålla ett komplett brädspelssystem för sjöslag mellan Kopparhavets alla sjöfarande nationer. Bemanna utkiken så att du inte missar den här i november.

KRIGARENS HANDBOK

Allt som är av intresse för varje rollspelande stridstupp! Krigarens handbok kommer att innehålla detaljerade regler för allt som kan hända efter det att någon har lyft närmaste tillhygge.

TAROTIKUM

Detta är arbetsnamnet på ännu en kampanj till Kult, som utspelar sig i Storbritannien. Handlingen kretsar kring en mycket speciell kortlek, och denna ingår även i boxen.

VALKYRIA 2092

Mutant i rymden är också under arbete och kommer att släppas tidigt under 1992.



NYHETER UTIFRÅN

Vissa produkter som nämns är ännu på väg till Sverige när detta skrivs, men de bör ha anlänt när du läser om dem.

FASA

LONDON SOURCEBOOK: En faktabok till Shadowrun som uppenbarligen handlar om London, men som även tar upp resten av Storbritannien. Innehåller mycket info om druider och andra typiskt keltiska saker.

WOLF CLAN SOURCEBOOK: Ännu en faktabok, fast denna gång till Battletech. Boken tar upp det mesta om den största av de invaderande klanerna. Typisk faktabok med massor av info och illustrationer.

MECHWARRIOR 2ND EDITION: En uppdatering av rollspelet till Battletech. Nyheterna är bland annat all ny information om de senaste 20 årens händelser (år 3029-3050).

GDW

A GATHERING EVIL: En roman av Mike Stackpole i Dark Conspiracy-miljön (se närmare beskrivning av det spelet här bredvid).

NAUTICAL & AVIATION HANDBOOK: Regler och beskrivningar av utrustning för sjö- och luftstrid till Twilight 2000.

ICE

ROLEMASTER COMPANION 5: Nya regler och besvärjelser till rollspelet Rolemaster. Kanske inte av helt ointresse för de som spelar SRR...

WAR LAW: Det här är ett mass-stridssystem till Rolemaster. Vi nämnde det i förra numret, men nu ska det ha kommit.

CHICAGO ARCOLOGY: Det här supplementet till rollspelet Cyberspace ser ut att vara en faktabok om Chicago.

LEADING EDGE

ALIENS ADVENTURE GAME: Detta är rollspelet efter filmen, och det verkar vara en mycket förenklad version av Phoenix Command. Det innehåller dock massor av bakgrundsinformation.

MÅNADENS NÄRGÅNGNA...

DARK CONSPIRACY (GDW, softcover, 336 pp): Ungefär ett halvår efter att vi på Äventyrsspel hade börjat arbeta med Kult verkade det plötsligt som om alla spelförlag tänkte komma med ett skräcksystem. Game Designers' Workshops skulle heta *Dark Conspiracy*.

Men nu när det har kommit ut kan vi konstatera att det inte är ett skräcksystem. Det utspelar sig några decennier in i framtiden, en mörk framtid som domineras av megaföretagen och mångmiljonstäder, med utvecklad rymdfart och cyberteknologi. Men i denna framtid lever monster och demoner, varelser som har alstrats av en Mörk Vilja, som utomjordingar av misstag har väckt till liv på en av Jupiters månar. Rollpersonernas uppgift är att bekämpa den komplott mot mänskligheten som dessa varulvar och havsmonster planerar tillsammans med de människor som i hemlighet står på deras sida.

Dark Conspiracy är med andra ord inte så mycket ett försök att haka på horrortrenden, som att skapa en kopia av Shadowrun. Problemet är bara att GDW är mycket träigare än FASA. *Dark Conspiracy* känns mest som en korsning av Chock och gamla Mutant 2.

Spelsystemet är detsamma som i GDWs övriga spel, t.ex. Twilight: 2000, och får godkänt. Det är emellertid betydligt roligare att skapa en rollperson i *Dark Conspiracy* än att spela ett äventyr. Det har inte kommit några äventyr till spelet än, så vi vet inte hur det kan komma att utveckla sig. Bra och välskrivna äventyr kan ju annars ge rätt ordinära spel ett lyft.

- Mellan den 31 oktober och 3 november kommer det att hållas ett rollspelsläger på Finnåkers kursgård i Västmanland. Man vänder sig till alla rollspelare i Örebro, Kopparbergs och Västmanslands län. Eftersom både mat och logi ingår är kostnaden högre än för vanliga spelkonvent, 600:-, men så kan också deltagarna hänge sig åt spel, figurmålning, levande rollspel och träffa nya spelare i tre dygn. Om du är intresserad kan du höra av dig till Kyrkans Ungdom i Västerås stift, V Kyrkogatan 9, 722 15 Västerås eller ringa till Len Howard 0581-263 71. Det förra rollspelsmötet i påskas lär ha varit en stor hit bland de som deltog.

- Den tredje Skivvärldsromanen finns nu på svenska och den fjärde, "Mort", håller på att översättas. Pratchett är en rätt produktiv författare, på bara några år har han skrivit elva böcker om Skivvärlden, några rena SF-historier, en barnbok, två böcker om det lilla folkslaget Truckers (kan eventuellt vara samma figurer som i hans debutbok "The Carpet People"), och en "humoristisk domedagsskildring" — "Good Omens". Den sistnämnda är ett samarbete med Neil Gaiman, mannen bakom serien The Sandman. Om någon känner till något om böckerna "Wings" och "The Unadulterated Cat", skulle det inte göra något om den informationen även nådde redaktionen. I "Moving Pictures", den näst senaste Skivvärldsboken, ger han sig i kast med filmindustrin. Boken dessförinnan, "Eric", är en vänlig snyting mot alla datahackers. "Eric" har dessutom ett större format, eftersom den är fylld med Josh Kirbys fantastiska bilder. I den allra senaste, "Reaper Man", har Döden försvunnit för gott (?) och folk dör inte längre som de ska...

- Nu kan du flyga helikopter per telefon, à 4.55 i minuten. Det är Big Bangs nya telefonsoloäventyr till Mutant som har blivit klart. Den linjen öppnades för ett litet tag sedan. Drakdödaren 2 är också på gång när som helst. Aktuella telefonnummer hittar du i deras annons.



Under slutet av 1900-talet och början av 2000-talet gjorde människan en rad misstag som sammantaget ledde till att jordens yta och utveckling för alltid ändrades. Man trädde in i den mörka framtiden.

Vad mänskligheten inte vet är att det bakom kulisserna bedrivs ett spel som är utomordentligt mycket mer skrämmande än vad någon kan föreställa sig. Detta spel syftar till att hålla människorna omedvetna om den verkliga existensen, deras förlorade status.

I mörka kammare viskas namn som Thaumiel, Gamaliel, Geburah och Binah. I de mörka komplexen under de ofantliga städerna smyger varelser som få människor hört talas om. De jagar de utstötta och fattiga som inte är välkomna någon annanstans. Men inte heller i de skinande skyskraporna högst upp råder stillhet och säkerhet. Trots horder av beväpnde vakter tränger mystiska nålgenomstungna monster in i de rikas kammare för att plåga dessa med deras egna svarta samveten. Bakom skinande fasader styr de av högre makter utsända över bolagen och dess utveckling. Fasansfulla experiment och tekniska utvecklingar utförs i mänsklighetens namn. Få vet dessa experiments verkliga syften.

I de enorma städerna rämnar illusionerna med oroväckande regelbundenhet, och det har på många ställen blivit omöjligt att skilja vår existens från den svarta staden, Metropolis. Fler och fler är de som irrar omkring i gränstrakterna mellan de två verkligheterna. I de förbjudna zonerna härjar Astaroths dödsänglar fritt och dessa områden har förvandlats till helveten på jorden. De stackare som flyr från dessa platser är deformerade till kroppen med förvridna psyken. De är kvarlevor från vidriga experiment och onämnbara tortyrer. I folkmun kallas de mutanter och jagas både av sina väktare och den oupplysta mänskligheten. Det är i denna kalla värld som rollpersonerna lever.

Framtiden är mörk. Mörkare än du någonsin anat...

METROPOLIS SKUGGA

Hur man kan gå tillväga för att koppla samman Kults världsbild med Mutants
En artikel av Magnus Seter

I Mutant framställs världen som en mörk och fördärvad plats. Den starke styr över de svaga, och i det här fallet betyder det att bolagen styr över allt och alla. Förfallet har drivits till sin spets och traditionella värden har dragits i smutsen och ersatts av nya, mer tidsenliga. De kommersiella intressena sätts i högsätet och den kortsiktiga profiten går före allt annat. Utanför de förfallande megastäderna ligger de förbjudna zonerna, fördärvade av förbjudna kärnvapenprov och andra förödande miljökatastrofer, både naturliga och artificiella. Mutanter och andra spillror söker skydd mot elementen och föda för dagen i skymningsländerna och städernas utkanter. Världen är en skådeplats för de mest extrema förhållanden.

I denna mörka framtid kan man enkelt frammana en tung skräckstämning, särskilt om man tar hänsyn till den kampanjbakgrund som ges i det nya skräckrollspelet Kult. En kombination av dessa två kampanjbakgrunder ger spelarna en stark spelvärld blandad av science-fiction och tung horror. En ny intressant spelvärld öppnar sig för de spelare som är villiga och som vågar ta steget fullt ut eller för de spelledare som vill chocka sina Mutant-spelare med oväntade glimtar av hur verkligheten egentligen gestaltar sig. Ingenting kommer i fortsättningen att vara givet och spelarna måste börja frukta för mer än sina liv. Deras själar kommer att vara i fara.

I denna artikel presenteras Mutants spelvärld som den ser ut om man tar hänsyn till Kults kampanjbakgrund. Vidare kommer regler som gör det möjligt att fullt ut använda Kults bakgrund och dess skräckmekanismer till Mutant att diskuteras. För

att kunna använda materialet i denna artikel bör man ha tillgång till både Mutant och Kult, men artikeln kan också ge idéer till den spelledare som bara har Mutant och som tänkt sig introducera skräck i spelet.

DEN SANNA HISTORIEN

2010 — Förfallet börjarde märkas tidigt men det är först i början på århundradet som miljöförstöringen och exploateringen av världens tillgångar börjar spela en daglig roll för gemene man. En av de sex kvarvarande arkonterna, Malkuth, manifesterar sig på jorden och uppmuntrar samlandet av makt till de stora bolagen för att på detta sätt stimulera städernas utveckling. Enorma företag växer och samlar till sig mer och mer makt medan de svaga får mindre och mindre att säga till om. Under inflytande av dödsängeln Gamichicoth påbörjas privatiseringen av såkallade allmännyttiga företag, såsom sjukhus och skolor. Under förevändningen att detta är för de svagas bästa koncentreras nu utbildningen till ett fåtal och läkarvård till dem som kan betala för det. I samarbete med Chagidiel tillhandahåller Hayworth Emergency Aid läkarvård till drabbade områden. De kliniker och sinnessjukhus som byggs upp är i själva verket rena tortyrkammare och platser där fasansfulla experiment utförs på oskyldiga människor.

2020 — För att motverka städernas tillväxt intrigerar Tiphareth mot Malkuth och den tredje världens naturtillgångar skövlas då dessa länder inte kan betala sina enorma skulder till bolagen. Detta leder till att jordens ledande elit söker sig ut i rymden och lämnar kvar jordens svaga på planetens yta. Utvecklingen avstannar, både teknologiskt och med hänseende på infrastrukturen, det vill säga städerna. Då myndigheternas kontroll i stort sett försvinner blir svält, epidemier och andra katastrofer ordinära händelser. Dessa katastrofer drabbar i stor utsträckning de redan utsatta och gamla och svaga slås ut medan de starka som kan hävda sin rätt att leva klarar sig bättre. Gamichicoth växer i styrka och hans manifestation börjar märkas över hela världen.

Till slut leder kaoset till att de hänsynslösa, laglösa och de desperata tar över världen utanför städerna, vilka växer då folk flyr från den ödelagda landsbygden till städernas bedrägliga säkerhet. På de nu ödelagda motorvägarna smyger Gamaliel, evigt letande efter offer. I mörka laboratorier experimenterar Golab med nya tortyrredskap. Både Hareb-Serap och Netzach leder sina styrkor i strid. Över hela världen utkämpas krig med både konventionella metoder och kärnvapen. Förfallet och förvirringen tilltar då arkonternas olika planer smälter samman och bildar en enda enhet. Ur detta kaos stiger Malkuth fram som den som drar störst nytta av utvecklingen. Städerna växer ytterligare och Metropolis skymtar bakom illusionerna.

I kratrarna efter kärnvapenprov och härdsmältor uppstår de "Förbjudna Zonerna" och världen, ledd och inspirerad av arkonter och dödsänglar, avsäger sig allt ansvar för det som sker i dessa zoner. Stängsel och murar utrustade med avancerade bevakningssystem byggs upp för att hindra både att folk tar sig in i zonerna och därifrån. Befolkningen i zonerna glöms bort av mänskligheten. Men inte av den andra sidans representanter.

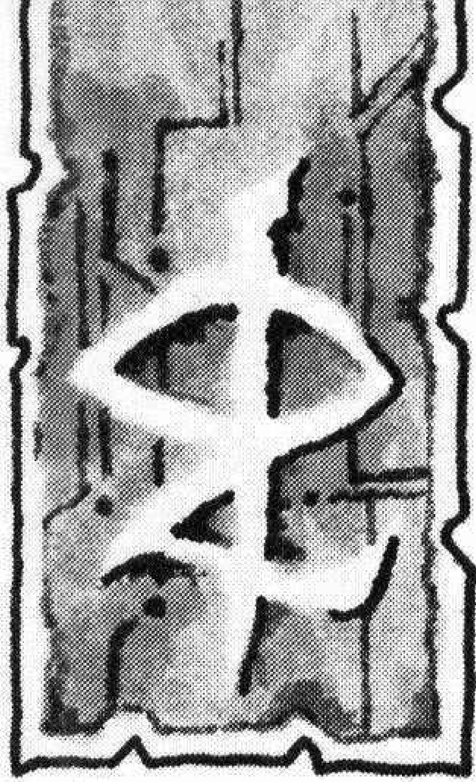


Ett kamp om herraväldet över de förbjudna zonerna inleds. I denna kamp ställs arkonter och dödsänglar mot varandra, alla i kamp om zonerna. Alla inser den möjlighet att upprätta ett rike på jorden som nu ligger öppen. Denna kamp fortsätter än idag och för invånarna i de förbjudna zonerna har livet förvandlats till ett helvete på jorden. Metropolis bryter allt oftare genom illusionerna även i zonerna.

2030 — Företagsväldet inträder. Styrda av utvalda liktorer bygger bolagen upp enorma maktapparater för att försvara sina tillgångar och resurser på jorden och städerna växer till stora komplex. Gamaliels inflytande på jorden och bland den depraverade bolagsadeln ökar då endast han kan tillhandahålla en flykt bort från den vanliga världen. Människans moral är i förfall och alla möjliga vidriga brott blir vardagsmat för jordens befolkning. Vad den styrande eliten sysslar med i sina skinande stationer högt ovanför allas huvuden törs ingen spekulera i. Det är dessa dekadenta psykopater som härskar över jorden från sina stationer i omloppsbana kring jorden. De kontrollerar regeringar och parlament genom mutor och hot. Tack vare forskningen som Malkuth understödjer blir det möjligt att på ett framgångsrikt sätt sammanfoga mänskligt kött och metall. Denna utveckling undertrycks dock av utsända liktorer och andra agenter från de andra dödsänglarna och arkonterna då det upptäcks att denna teknik ofta leder till att människorna bryter samman och ser genom illusionerna då

Om framtiden var mörk förut...
Vad är den då nu?

Bilden på föregående sida och den ovanför kan tyckas lätt bekanta från spelet Kult och den första modulen, Den svarta madonnan. Det är helt riktigt, dessa två bilder är de första versionerna av de nämnda omslagen. Peter Andrew Jones som kontrakterades för att göra samtliga omslag till Kult-projektet var väldigt långt gången med båda dessa bilder när han fick informationen om bild nr 4. Bild nr 4 är ett äventyr som är planerat för mars 92 och tilldrar sig i Paris underjord. Hur som helst skall denna ha ett väldigt "punkigt" omslag och i sista sekund tolkade Peter Andrew Jones det som att samtliga omslag skulle ha en "punkig" stil. (Misstag av det här slaget kan alltid hända, speciellt när deadlines snabbt rusar emot en.) De "punkiga" dragen gick att retuschera bort i slutändan och alla blev lyckliga, och dessa första versioner finns nu att beskåda här i tidningen i ett ganska passande sammanhang.



cybernetik installeras.

Armodet bland underklassen breder ut sig allt mer och med Binahs påverkan börjar gängstrukturer, där individen undertrycks för den stora gruppens bästa, uppstå bland många minoriteter såsom skins, loonies och olika traditionella religiösa inriktningar som känner sig svikna av det nya systemet. Även Geburah börjar använda sitt inflytande för att påverka utvecklingen. Registreringen av medborgarna tar sig nya uttryck och alla som inte är registrerade och godkända för att leva jagas av bolagens och arkonternas säkerhetsstyrkor. Bolagen knyter till sig den nyttiga delen av befolkningen och skyddar denna från otillbörliga influenser från andra källor än bolagens informationsavdelningar.

2040 — Genom olika intriger lyckas Hareb-Serap så split och oro mellan bolagen. Detta resulterar i ett krig som varar i tio minuter och som inte lämnar någon segrare. Bolagen utplånar varandra i det som i gemene mun kallas "Stjärnornas krig". På jorden stabiliseras situationen något och människan börjar se med tillförsikt på framtiden, med tro på att människan till slut kan ta kontroll över det händelseförlopp den startat. Arkonternas makt avtar något och de drar sig tillbaka för att återigen samla sina styrkor.

2060 — Men problemen är inte över för den plågade befolkningen på jorden. Gamla synder hinner ikapp den och från de nästan glömda Förbjudna Zonerna kommer nästa hot mot den stabila ordningen. Under åren har dödsänglarna tagit makten över zonerna och förvandlat dessa till experimentplatser för nya plågor och tortyrmetoder. Medicinska och tekniska experiment har utförts en masse på befolkningen i zonerna och detta kopplat med den höga strålningen har lett till att en ny grupp människor skapats. Mutanterna. Ett fåtal som fortfarande befinner sig i periferin av zonerna lyckas fly och undkomma ett öde värre än döden. Dessa mutanter möts av skräck och avsky och måste kämpa mot en oförstående värld. De slår sig ihop och gör gemensam sak mot människorna. Städerna får ta emot strömmar av människor som flyr undan de barbariska mutanterna och städerna växer ytterligare. Stammar av deformerade människor slår sig samman och mutanternas makt växer sig allt större. Influerade av Geburah gör man försök att stoppa mutanterna från att besudla de "rena" städerna. Radikala krafter i städerna söker en våldsam lösning på mutantproblemet och stora program avsedda att leda till den slutliga förintelsen av mutanterna dras igång. Nyfascismen vinner anhängare i de stora städerna.

I dödlandet mellan de förbjudna zonerna och städerna utkämpas strider mellan mutanter och normala människor om herraväldet över de fåtal naturtillgångar som finns tillgängliga. Människorna slår sig samman i väl beväpnade förband, kallade Pionjärer, vilka efter att de uteslutits ur städernas gemenskap måste förlita sig på sin egen styrka. Ledda av liktorer bosätter de sig bland vilda djur och mutanter i det som kommer att kallas "skymningslandet". Till viss del har arkonterna lyckats hålla mänskligheten inspärrad i sitt fängelse. Men städerna växer hela tiden.

2070 — Så kommer den slutliga katastrofen. Framprovocerad av främst Netzach i ett försök att stoppa Malkuths planer. Kärnvapenkrig bryter ut och en tredjedel av städerna slås ut. Klimatförändringar orsakade av atomsprängningar i stratosfären leder till jordbävningar och geografiska förändringar. Ett allt tunnare ozon-skikt leder till att polerna smälter i stor utsträckning och stora delar av världen läggs under vatten.

Den ökande bakgrundsstrålningen leder till allt fler mutationer, nu också bland städernas invånare. Medicinska experiment skapar nya sjukdomar och onämnbara varelser som en gång var människor. Forskningen kring mutationerna bedrivs med väldiga resurser och stor iver ett tag innan den helt oväntat och utan förklaringar läggs ned totalt. Arkonterna har genom sina liktorer stoppat alla försök att rädda situationen för mänskligheten.

2080 — Detta har resulterat i det kaos som dagligen attackerar de människor som måste leva i de enorma städerna och de ödelagda skymningszonerna. Det som ligger bakom oss är historia. Och det finns ingen framtid.

Världen är mörk, cynisk och avtrubbad. Detta är ett led i arkonternas försök att hålla människan fängslad genom att ta ifrån mänskligheten förmågan till stora sinnesupplevelser, då man kan se genom illusionerna. Städerna styrs av bolagen vilka i sin tur styrs av arkonternas liktorer. Alla dessa arbetar för att hålla människan okunnig om de riktiga förhållandena. På gatunivån härskar våldet. Människorna blir mer och mer avtrubbade för varje dag som går. Trots att städerna växer och det blir lättare och lättare att se genom illusionerna sjunker människan ner i ett hav av hopplöshet, avtrubbade av det våld och de övergrepp hon tvingas bevittna varje dag. Sökandet efter en flykt bort från det vardagliga livet tar sig allt extremare former och begrepp som moral och etik existerar inte längre. De som lever längst ned på den mänskliga skalan degenereras, de högst upp blir mer och mer dekadenta. De i mitten lider helvetets kval.

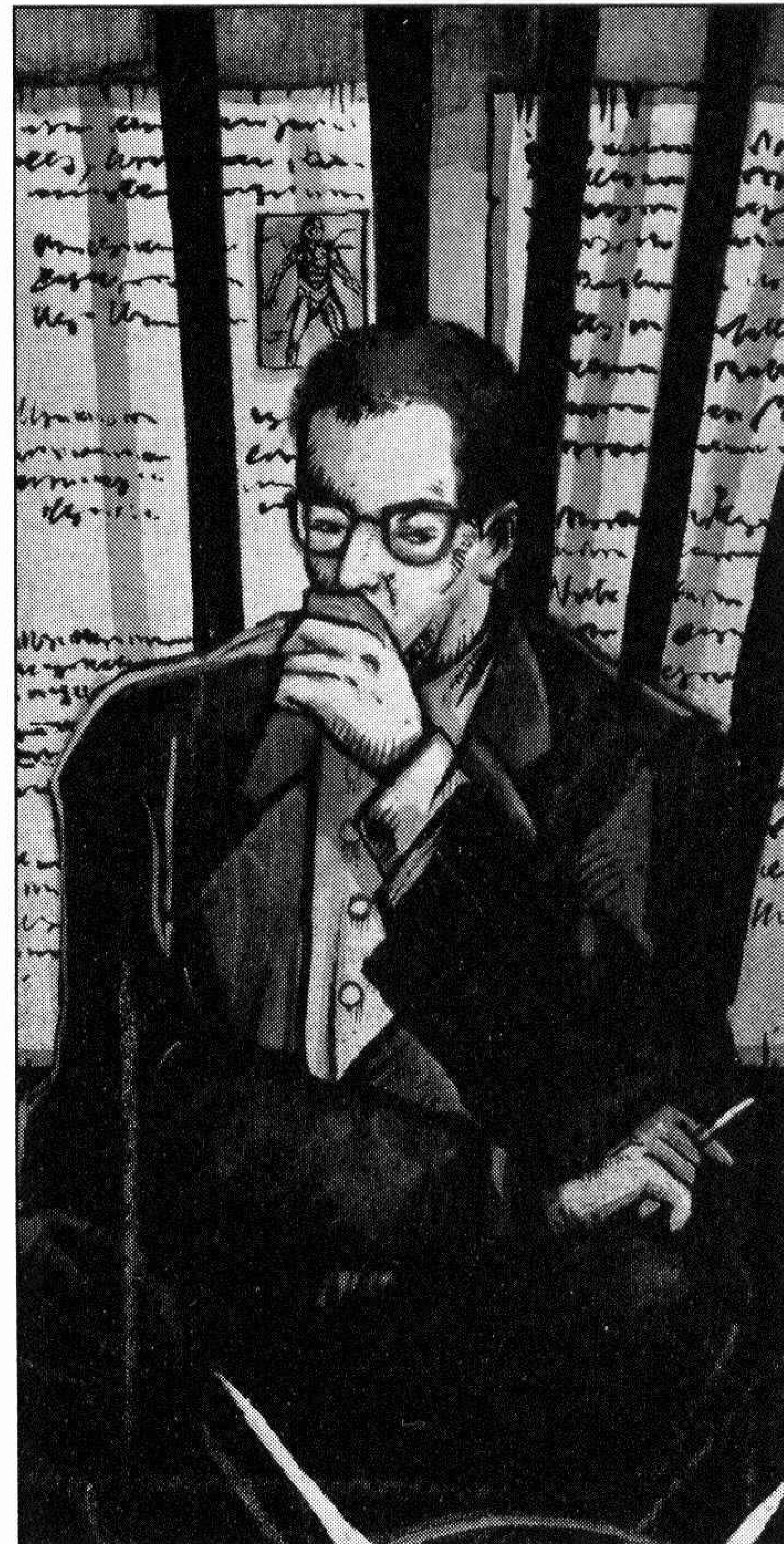
Över alla dessa människor finns arkonterna och dödsänglarna med sina sändebud och agenter, redo att skapa nya purgatorier för att plåga mänskligheten så att den glömmer söka efter den sanna existensen.

Självklart har världen förändrats jämfört med den traditionella världsbilden som ges i Mutant. De viktigaste förändringarna har inträffat i städerna och i de förbjudna zonerna. I övrigt är världen i stort sett identisk med den som ges i Mutants grundregler. Spelledaren bör dock tänka på att det i stor utsträckning är liktorer och inkarnat av dödsänglar och arkonter som innehar de höga posterna i framtidens samhälle, och genom dessa maktpositioner verkar de för att hålla människan fängslad.

METROPOLIS

Då städerna växte i storlek och förfallet tilltog i allt större utsträckning bröts allt som oftast illusionerna, och vårt urhem Metropolis, förebilden för alla jordiska städer, trädde fram ur dimmorna. De länkar med vår värld som skapades ledde snart till att varelser som azghouler trädde in i vår verklighet. De jagar nu i de nedre regionerna av städerna där tillgången på offer är stor.

Då Metropolis oftast bryter igenom illusionerna där det är som mest förfallet är det lätt för



oförsiktiga vandrare att hamna i Metropolis utan att egentligen märka någon skillnad från den verkliga världen. När sedan misstaget upptäcks är det i allmänhet för sent.

Detta förhållande har lett till att utkanterna av Metropolis nu har börjat befolkas av folk som kommer från vår värld och väljer att lämna denna för att försöka överleva i Metropolis. Utstötta från denna värld har funnit en plats där de, om de har styrkan, kan hävda sin rätt. Små enklaver av bostäder och exotiska affärer har vuxit upp. I dessa enklaver kan man finna utstötta från alla olika tidsåldrar som funnit sin tillflyktsort i Metropolis. Dessa ställen är ofta skyddade av mäktiga PSI-mutanter och andra kraftfulla varelser som kan samarbeta för att hålla andra varelser som azghouler, ferocco och wolven borta. Det finns kanske ett tiotal sådana enklaver i Metropolis utkanter. Den mest kända bland de som har kunskap om Metropolis är den som leds av PSI-mutanten som kallas Den Lysande Stjärnan. Han ses av många av sina anhängare som den nye frälsaren. Den Lysande Stjärnan leder ett hundratal utstötta som har tagit över ett gammalt österländskt kvarter. Där har de lagt upp sitt försvar med en kombination av gammalt och nytt. De är i stort sett väl inställda till besökare och tar generöst emot utstötta som söker tillflykt. Tack vare Den Lysande Stjärnans krafter kan de avgöra om besökare har onda avsikter eller inte. Om onda avsikter upptäcks avvisas eller utplånas inkräktarna.

Även städernas tunnelbanor är plats för många mystiska försvinnanden då illusionerna rämnar. När detta händer i städernas tunnelbanor finner man sig i Metropolis labyrint eller i den fruktansvärda underjorden. Achlytider och nachtkäfer svämmar ibland över tunnlarna där tågen går fram och det har hänt att man har hittat

pendeltåg som varit så sönderslitna att endast stålskelettet har funnits kvar. Det enda som vittnat om passagerarnas öden har varit blodet på golvet och väggarna.

ZONERNA

De mest fruktansvärda platserna på jordens yta är de förbjudna zonerna. I dessa zoner härjar Astaroths dödsänglar fritt och dessa har där upprättat helveten av aldrig skådat slag. I dessa helveten plågas de stackare som fångades i de förbjudna zonerna då världen vände dem ryggen och de människor som dödsänglarnas tjänare fångar in. Dessa kan vara nyfikna plundrare som söker efter gammal teknologi eller efter dolda skatter men också fångar som tas under de korståg som de kuvade mutanterna tvingas utföra. Få är de som undflytt zonernas helveten med sitt sinne i behåll. Därför är informationen som kan fås om dessa hemska ställen knapphändig och grundad på hörsägen. Några upplysningskulter har skickat ut expeditioner för att ta reda på vad som händer i zonerna men dessa har alla försvunnit utan att lämna några spår efter sig.

Mutanterna tros av kännare vara resultatet av dödsänglarnas experiment blandat med slumpmässig radioaktiv strålning. De överlevande efter experimenten kastas ut från de ofantliga dödslägren och tvingas överleva bäst de kan i den förvildade ödemarken. Detta har lett till att de mutanter som överlever är starka och kan hävda sin rätt. Deras avkommor muteras ytterligare och sedan är förloppet igång.

Efter att de första mutanterna skapats och lämnats att klara sig själva har antalet mutanter ökat explosionsartat. Troligen finns det någonstans i zonerna läger som endast existerar för att förvrida och deformera människornas arvsmassa så att mutanter uppstår. Dessa mutanter släpps sedan fria i skymningslandet för att ytterligare påverka balansen mellan människor och mutanter. Kanske detta är ett sätt att försöka släppa människorna fria från sitt fängelse. Troligare är att det är försök att ytterligare fjättra mänskligheten vid okunnighetens bojor. Vad som är säkert är att de mutanter som kommer direkt från zonerna ofta har förträngt sina upplevelser där, antingen av fri vilja eller genom påverkan av sina torterare.

Zonerna består av gamla slagfält och platser där kärnkraftverk tidigare har legat. Ofta har miljökatastrofer inträffat som har förgiftat landet ytterligare. Marken är svart och förbränd och skarp giftig rök stiger upp från enorma slagghögar. Hela tiden kan vindens vinande höras och man kan på avstånd höra skriken från de förtappade när de torteras och plågas på dödsänglarnas altare. Spridda över landskapet ligger de sönderrostade resterna av olika krigsmaskiner och andra apparater av okänd härkomst.

Tränger man längre in i zonerna finner man snart ruiner efter städer och andra byggnader. Dessa ruiner patrulleras ständigt av dödsänglarnas tjänare och då det i dessa områden råder en diffus gräns mellan vår värld och Metropolis utkanter har man ofta oturen att bli upptäckt av både grupper av wolven och ferocco. Även en del azghouler jagar i detta gränsland.

Bortom dessa ruiner vet ingen människa vad som döljer sig. Man har spekulerat i ofantliga dödsläger där mängder av människor torteras. Troligen kan ingen människa någonsin föreställa sig vad som försigår i hjärtat av dessa zoner, men man överdriver nog inte om man påstår att Inferno har anlänt till jorden.

VIKTIGA INKARNATER

För att ge en bild av hur dödsänglar och arkonter arbetar i Mutants värld ges här några exempel på viktiga inkarnater. De beskrivs med värden enligt Mutant och nedanstående regler.

KLAUS MULLER: INKARNAT AV GAMALIEL

Muller är mannen bakom de mäktigaste porrsyndikaten i världen. I egenskap av ledare för dessa gangsterorganisationer sanktionerar han kidnappning, prostitution och sexmord. En stor del av hans affärer bedrivs bland den dekadenta överklassen, bland bolagspampar och deras familjer. Merparten av hans industrier ligger i Sydamerika där han lätt kan kringgå lagarna för prostitution och extrema holo- och multisenseinspelningar.

Muller är en kraftig man med ett tjockt, svart skägg. Hans ögon är mjölkvita och för att dölja detta bär han alltid mörka solglasögon. Hans naglar är vagt kloformade. Rösten är släpig och grov.

Personlighet: Ett kallt lugn när det gäller att bedriva affärer. När han kommer i situationer där han inte kan kontrollera sin sexuella aggresivitet brister fördämningarna och han gör sig ofta skyldig till perverterade handlingar under inflytande av sina drifter. Deltar själv i de mest extrema produktionerna som spelas in. Utstrålar ondska och aggresiv sexualitet.

STY	30
SMI	35
MST	40
INT	40
STO	18
PER	30
FYS	40
SB	+2T6
KP	58



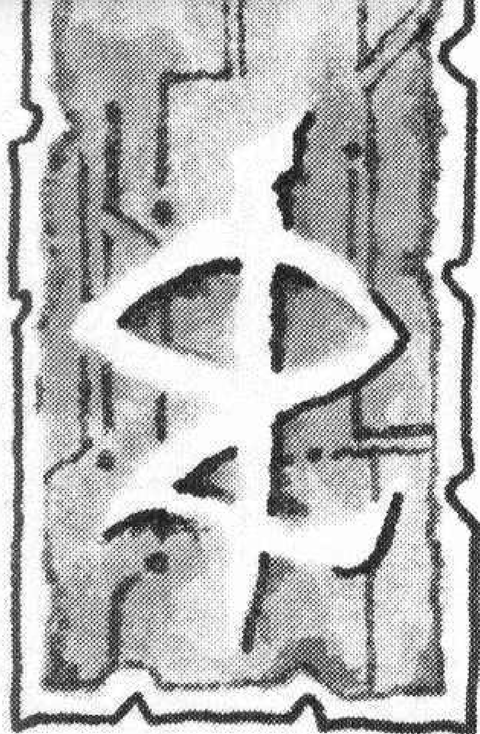
Förflyttning: 75
Klass: Inkarnat (Korp)
Ålder: 35
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Datorkunskap 200%, Fingerfärdighet 150%, Iakttagelseförmåga 250%, Rörliga manövrar 200%, Språk (alla möjliga) 200%, Övertyga 150%, Obeväpnad strid 150%, Enhands närstridsvapen 200%, Pistol 200%, Undvika 300%, Fixare 250%
Uthållighet: 230
Ego: 40
Modifikation till skräckslaget: ±0

THOMAS HAYWORTH: INKARNAT AV GAMICHICOTH

För att minska misstänksamheten mot Hayworth Emergency Aid lät Gamichicoth Joseph Hayworth ersättas av den föregivne sonen, Thomas Hayworth.

I denna inkarnat driver Gamichicoth ett flertal hjälporganisationer som han använder som





täckmantel för att förse svältande med olika gifter och sjukdomar. Han tar även in patienter på sina sjukhus världen över för att utföra hemska experiment på dessa.

Hayworth har på senaste tiden gjort försök att återstarta det gamla FN-organet UNICEF för att genom detta ytterligare sprida sin hjälp.

Hayworth är en tunn och gänglig figur. Han bär glasögon och det tunna håret är tillbakakammat på huvudet. Han går ofta klädd i en vit läkarrock och besöker ofta sina sjukhus för att personligen leda experimenten.

Personlighet: Väldigt ambitiös. Han är i det närmaste manisk och har tusen saker på gång samtidigt. Njuter av att se andra lida. Han är väldigt artig och mycket populär bland överklassen.

STY	20
SMI	30
MST	50
INT	50
STO	15
PER	40
FYS	40
SB	+1T6
KP	45

Förflyttning: 70
Klass: Inkarnat (Korp)
Ålder: 27
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Datorkunskap 200%, Elektronik 150%, Iakttagelseförmåga 250%, Rörliga manövrar 200%, Språk (alla möjliga) 200%, Övertyga 200%, Obeväpnad strid 100%, Enhands närstridsvapen 150%, Undvika 300%, Fixare 250%, Första hjälpen 250%, Medicin 300%
Uthållighet: 230
Ego: 50
Modifikation till skräckslaget: ±0

LINDA ATKINS: INKARNAT AV TIPHARETH

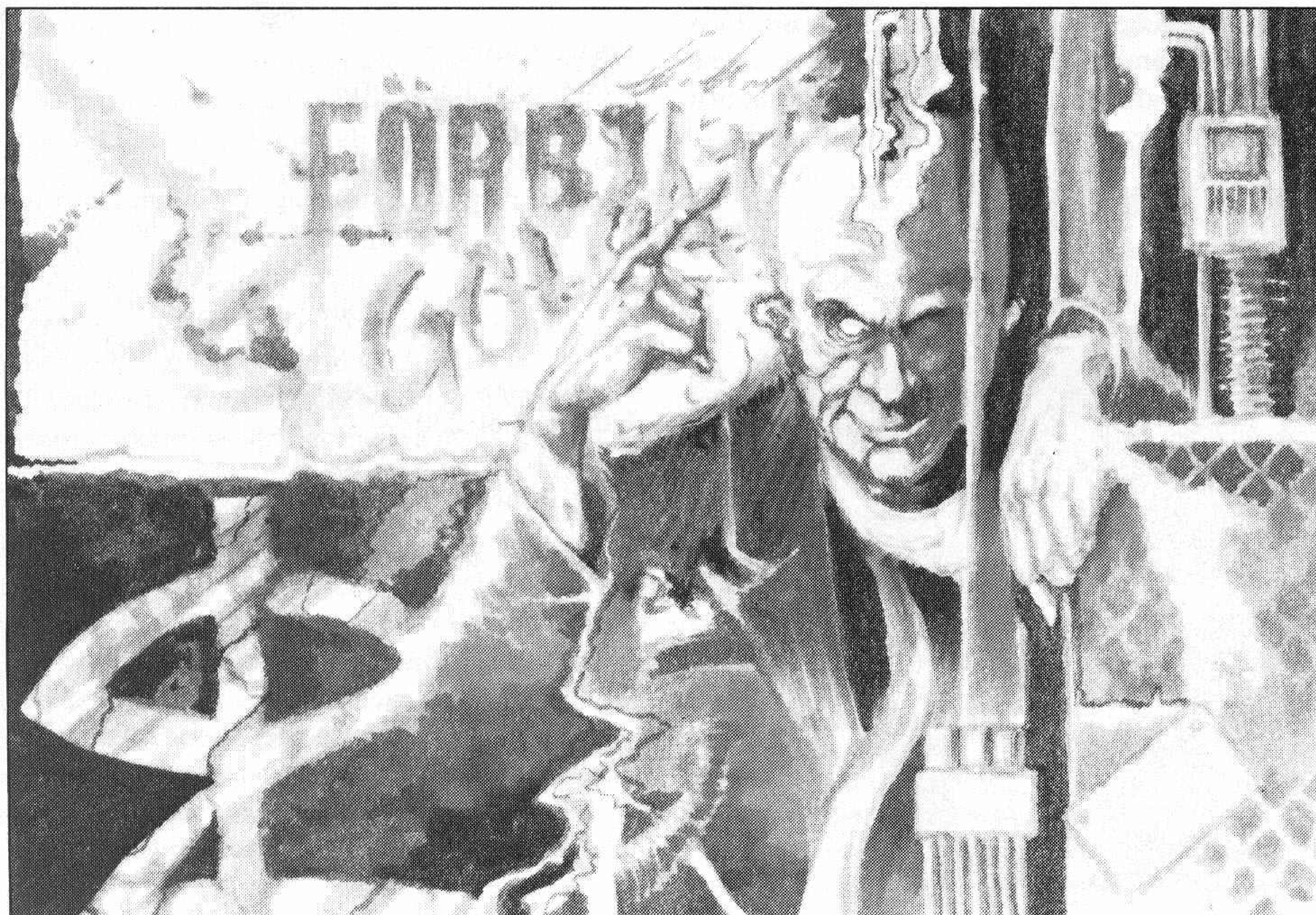
I ett försök att influera världen har Tiphareth slutligen beslutat sig för att använda sig av en inkarnat. I skepnad av Linda Atkins arbetar Tiphareth på ett av världens mest ansedda universitet där man utbildar morgondagens bolagsledare. Atkins undervisar dessa i företagsekonomi och tar alla chanser att förföra de unga män och kvinnor hon har som elever för att få dem under sitt inflytande. Hennes utbredda nät av informatörer gräver också upp andra detaljer ur elevernas liv som kan användas till utpressning. Tack vare de hållhakar hon får på de nyutexaminerade eleverna kan hon diskret kontrollera olika företag och deras ledningar. Hon har även tillskansat sig hållhakar på delar av skolledningen så att hon till viss grad kan influera utbildningens innehåll.

Atkins har ett i det närmaste perfekt utseende. Detta och sin vältränade kropp använder hon för att förföra utvalda personer för att få dem i sin makt. Håret är mörkt och hennes ögon gröna. Hon använder ofta make-up och andra utseendeförändrande tillbehör.

Personlighet: Kall och beräknande. När hon väljer att vara det är hon charmerande och ödmjuk. Detta är dock bara en fasad hon använder för att snärja oförsiktiga i sitt nät.

STY	25
SMI	50
MST	40
INT	55
STO	13
PER	60
FYS	30
SB	+1T6
KP	33

Förflyttning: 80
Klass: Inkarnat (Korp)
Ålder: 24
Huvudhand: Vänster
Färdigheter: Datorkunskap 150%, Elektronik 100%, Iakttagelseförmåga 300%, Rörliga manövrar 350%, Språk (alla möjliga) 250%, Övertyga 300%, Obeväpnad strid 200%, Enhands närstridsvapen 150%, Kniv 150%, Undvika 200%, Fixare 300%, Förfalskning 150%
Uthållighet: 180
Ego: 48
Modifikation till skräckslaget: ±0



KULT-KOPPLING

För att kunna använda Kults världsbild i Mutant krävs att vissa specialregler tillämpas. Dessa är konstruerade för att simulera den speciella stämning som råder i Kult och tar upp några av grundstenarna i respektive spel.

NACKDELAR OCH HEMLIGHETER

Rollpersonerna i Kult byggs upp av olika nackdelar och fördelar. Om spelledaren anser att detta är tillämpbart på rollpersoner som skapas enligt Mutants grundregler kan han välja att tillämpa de reglerna även i Mutant. Använd i så fall reglerna för hur man tilldelar förenklade rollpersoner för- och nackdelar. Balansen kommer inte att påverka färdigheterna för Mutant-rollpersoner.

För att spegla Mutants speciella spelvärld ges också två nya mörka hemligheter som kan användas av spelarna då de skapar nya rollpersoner. Dessa hemligheter kan självklart användas även i Kult, om spelledaren så önskar.

VETERANEN

"Helvetet på jorden. Det var vad de kallade det. Och jag håller med dem. Krig är ett helvete. Vi blev tvingade att äta den hemskaste smörjan och sova på outhärdliga ställen. När vi blev beordrade att anfalla gjorde vi som vi blev tillsagda. Vi lydde blint. Det var därför ingen av oss upptäckte vad som hände innan det var försent. När vi kom till sans igen låg kvinnor och barn döda eller döende omkring oss. Inte en beväpnad fiende så långt ögat kunde se. Vi hade sprängt ett av deras tempel också. Johannsen kräktes och jag kände mig tom inombords. Lika tom kände jag mig när jag dödade översten som beordrat anfallet. Jag minns forfarande hans förvånade blick när jag körde bajonetten i magen på honom. Nu har jag bara mardrömmarna kvar. Inga skarpa minnen. Helvetet på jorden."

Du har deltagit i ett av de hundratals meningslösa krig som ägt rum under modern tid. Du deltog i ett anfall på en by fylld med oskyldiga. Slakten blev fruktansvärd. I krigets namn har du begått avskyvärda brott. Nu jagas du av mardrömmar och de efterlevande till offren för dina brott.

Nackdelar: Depression, Dåligt rykte, Dödsdrift/våghals, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Fobier: barn; blod; dagsljus; djur; eld; folksamlingar; främlingar; heliga platser; insekter; ljud; mörker; ormar; slutna utrymmen; smuts; växter; öppna ytor; djupt vatten, Förbannelse, Förföljd, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/efterlyst, Lättretlig, Mardrömmar, Missbrukare, Schizofreni, Sexualneuros, Vanställd, Personlighetsklyvning

MUTANTEN

"Jag visste alltid att jag var annorlunda än de andra. Ingen hade de förmågor jag hade. Mor sade att jag aldrig fick avslöja för någon vad jag egentligen var. Såg på TV hur de brände en mutant som avslöjats. De

brände henne levande. Efter det programmet gömde jag mig i flera veckor. Gick inte till skolan. Gick inte hem. Jag bara gömde mig. När jag kom hem hade de hämtat mor. Hela lägenheten var utbränd. Jag gick gråtande till min bäste vän men hans föräldrar kastade ut mig och skrek hemska saker efter mig. Så började det samlas folk kring mig. Någon kastade den första stenen och jag flydde. Jag vet fortfarande inte hur jag kom undan."

Du är en mutant, eller misstänks för att vara det. Samhället skyr dig och du är hatad av dina grannar. Är det tillräckligt illa kanske de samlar ihop ett uppbåd för att lyncha dig. Du har alltid varit jagad och har tvingats dölja dina förmågor.

Observera att man inte måste vara mutant själv för att välja denna mörka hemlighet. Föräldrarna eller syskonen kan ha varit mutanter. Blotta misstanken räcker för att du skall kunna välja denna hemlighet.

Nackdelar: Depression, Dåligt rykte, Fobier: barn; dagsljus; eld; folksamlingar; främlingar; ljud; mörker; slutna utrymmen; öppna ytor, Förföljd, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/efterlyst, Mardrömmar, Missbrukare, Personlighetsklyvning, Sexualneuros, Vanställd, Lögnare, Otur

MENTAL BALANS

I Kult används den mentala balansen som ett mått på hur rollpersonerna klarar av trycket från omvärlden och den påverkan de utsätts för under äventyren. Denna funktion läggs till rollpersonerna i Mutant, utan modifikation och beräknas på samma sätt som i Kult. Den mentala balansen fungerar på samma sätt som i Kult och kan förändras under spelets gång enligt reglerna i Kult. Den modifieras även av cybernetik (se regler för cybernetiken).

MAGI

Magin i Kult kan tillämpas i Mutant. Spelledaren måste dock var mycket försiktig med hur magin används. För en magiker i Mutant motsvaras EGO (grundvärde i Kult) av medelvärdet av MST och INT. Uthålligheten beräknas som FYSx5+30. För att kunna använda magi måste du ha fördelen Magisk intuition. PSI-mutanter har denna automatiskt. Färdighetsvärden för magi fungerar som vanliga färdighetsvärden i Mutant där en nivå i Kult motsvarar 5% i Mutant.

SKRÄCKSLAGET

Detta slag fungerar som i Kult. Spelledaren kan välja att slå ett slag mot (Intelligens + Mental styrka)/2 med en tjugosidig tärning, i vilket fall inga omvandlingar behöver göras, eller mot (Intelligens/2 + Mental styrka/2)x5 med en hundrasidig tärning. I detta fall måste alla modifikationer till skräckslaget som återfinns i Kult multipliceras med 5. Detta gäller även modifikationen till skräckslaget som används i denna artikel.

CYBERNETIK

Cybernetiken i Mutant fungerar som vanligt med ett tillägg. För varje poäng MST och PER som förloras, minskar rollpersonens mentala balans med 2. Som exempel tar vi Matt Angel.

SPELET "CULT"

Ytterligare en företeelse i Mutants värld som har anknytning till Kult är det skräckspel som nämns i Techno 2090. Med titeln Cult har detta spel, som handlar om konspirationer av stora mått och mystiska, bestialiska varelser, blivit en måltavla för de myndigheter som värnar om medborgarnas mentala hälsa. Spelet är i stort grundat på skräckmästaren Clive Barkers skapelser och har lett till flera individers sammanbrott, även om ingen har kunnat bevisa påståendena att spelet skulle vara skadligt.

I själva verket har Cult skapats av Malkuths tjänare för att ge människan en möjlighet att tränga genom de dimslöjor som de andra arkonterna och dödsänglarna lägger ut. Detta insågs ganska snabbt av Malkuths motståndare som än så länge endast använt sig av sina kontakter och tjänare inom myndigheterna för att försöka stoppa spelet. Efter att detta misslyckas planeras mer effektiva planer, bland annat att skicka verkliga monster genom illusionerna för att ta död på deltagarna i spelet och på så sätt misskreditera ägarna och arrangörerna.

En annan fara med Cult har visat sig vara att den drar till sig Bordeliners. Tydligen skapar interfacet en slags portal mot Metropolis som Borderliners attraheras av. Ytterligare ett problem är förekomsten av nachtkäfers.

De högst ansvariga inom Multisense Entertainment, som äger rättigheterna på Cult är väl medvetan om problemet och dess orsaker, då dessa är Malkuths tjänare. De tystar ner klagomålen och hävdar att det är ett litet tekniskt problem som snart skall rättas till som orsakar de dödsfall och sinnessjukdomar som har inträffat under inflytande av Cult.

Han installerar infällbara stålklor och elektroder. För detta förlorar han 1T2 i MST (han slår 2) och 1T2–1 i PER (otur igen, han slår 2). Detta leder alltså till en förlust på 2 poäng MST och 1 poäng PER. Han förlorar även 3x2 poäng i mental balans, alltså 6 poäng.

COS

COS fungerar på samma sätt som i grundreglerna. Man har dock på senare tid upptäckt en ny och mer skrämmande reaktion på cybernetik. Först märks hos patienten den tilltagande robotiseringen som sedan övergår i vad som har kommit att kallas Hostile Overreaction Syndrome. Patienten reagerar med att utveckla markanta illusioner och ser världen på ett fundamentalt annat sätt. Ofta påstår sig patienterna vara förföljda och anfallna av utomvärldsliga monster som sliter patienterna i stycken. Patienterna reagerar nu allt som oftast med att tillgripa våld för att försvara sina liv. Under inflytande av illusionerna tar då personerna i fråga alla kringvarande som fiender och gör våldsamma försök att döda dessa inbillade fiender. Denne reaktion har även kommit att kallas cyberserk och framstår just nu som det stora problemet inom cybernetikforskningen.

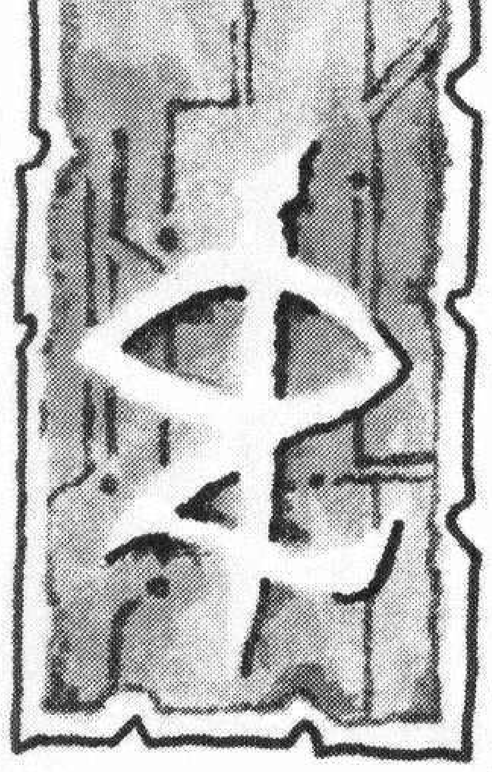
Jag visste alltid att jag var annorlunda än de andra...

Vad som verkligen inträffar när en patient utvecklar HOS är ofantligt mer skrämmande än vad många läkare och forskare kan föreställa sig.

När en redan psykiskt instabil person installerar för mycket cybenetik inträffar en psykisk reaktion, betingad av sammanfogandet av kött och metall. Illusionerna kring personen rämnar med skrämmande effekt och patienten kan se genom de illusioner som många varelser omger sig med. På grund av att många cybernetikforskare och läkare är liktorer i tjänst hos olika dödsänglar blir detta uppvaknande en chock för patienten. Plötsligt är han omgiven av varelser i liktorernas skrämmande skepnader. Ofta reagerar offret genast med våldssamma handlingar vilka personalen försöker hindra. Dessa reaktioner tolkas ofta som vansinne då patienten försöker övertyga de människor som är närvarande om sanningen bakom liktorernas illusioner. Men även förmågan att se genom illusionerna är inte komplett. Ofta drabbas patienten av illusionerna att de vanliga människorna kring honom är grinande demoner med skarpa vapen som är ute efter att skada honom. Patienten reagerar våldsamt.

Även om inte det finns liktorer eller liknande tjänare i närheten leder den chock som patienten utsätts för lätt till vansinne. Ytterligare en skrämmande effekt är att personen som drabbas av HOS omedvetet utsänder en paniksignal som drar till sig olika varelser från den andra sidan. Snabbast på plats är de varelser som kallas midgetider. Små förkrympta dvärgar med blå hud och klor istället för naglar. Ivrigt kacklande svärmar de över patienten och försöker slita loss cybernetiken för att sedan försvinna in i Metropolis på okända uppdrag. Det är i regel dessa figurer som personer vilka drabbas av HOS försöker undkomma genom att fly blint ut i staden eller genom att slåss tills de försvinner, vilket är lönlöst. En person som drabbats av HOS är dömd. Vanligen förvandlas de till borderliners, för alltid fångade mellan vår värld och Metropolis.

Endast personer med mental balans under –15 kan drabbas av HOS. Lägg märke till att negativ mental balans kan leda till svåra psykis-



ka problem innan HOS inträder.

MIDGETIDER

Detta är små avskyvärda dvärgar som jagar cybernetisk teknologi. De kan instinktivt känna sig till personer som har installerat så mycket cybernetik att HOS inträtt och samlas på dessa platser för att med sina skarpa klor slita cybernetiken ur kroppen på det stackars offret. De håller sig osynliga för människor och denna illusion faller endast då de anfaller och endast för de som blir anfallna. Midgetider smyger också omkring i slummen, i gränslandet mellan vår värld och Metropolis och letar efter människor med cybernetik installerad. Den cybernetik som varelserna tar anpassar de så att de själva kan använda den, vilket leder till ännu groteskare skapelser. Detta leder till högre status inom midgetiderna hierarki.

Beskrivning: Mycket korta dvärgar med blåsvart hud. Deras händer har långa klor istället för händer. De tjattrar oavbrutet och deras röster är höga och pipiga. Ofta har de installerat cybernetik de tagit från en slaktad människa, vilket kan ge dem ännu bisarrare utseenden.

STY	15
SMI	20
MST	15
INT	5
STO	3
PER	1
FYS	12
SB	±0
KP	15

Förflyttning: 32
Klass: midgetid
Ålder: okänd .
Huvudhand: höger
Färdigheter: Elektronik 100%, Iakttagelseförmåga 100%, Rörliga manövrer 75%, Obeväpnad strid 90%, Enhands närstridsvapen 150%, Kniv 150%, Undvika 100%, Gömma sig 75%, Teknik 100%
Uthållighet: 90
Ego: 10
Modifikation till skräckslaget: +5
Utrustning: Midgetider är ofta utrustade med olika cybernetiska tillbehör. Spelledaren bestämmer själv eller slumpmässigt vad de har tillgängligt. UAO-utrustning är dock väldigt sällsynt.

PSI-MUTANTERNA

Under påverkan av dödsänglarnas tortyr skapades mutanterna. Vad man inte räknat med var att vissa av dessa mutanter skulle utveckla en ovanligt stark psykisk kraft. En kraft som ibland kan jämställas med magi. Dessa mutanter kom att kallas PSI-mutanter och skiljer sig från vanliga mutanter på flera punkter.

För det första besitter de i regel enbart mentala mutationer, till skillnad från vanliga mutanter som bara har fysiska mutationer. Denna skillnad och det kraftigt utvecklade psyket hos PSI-mutanter gör att dessa oftare ser genom illusionerna och därmed är mer bevandrade i hur världen egentligen är beskaffad. PSI-mutanterna har också lättare att hantera magiska energier



än andra människor.

Den nackdel detta medför är att många mutanter lätt blir offer för psykiska störningar då de måste hantera både sin egen situation som mutant och den avgrundsvärld som avslöjas för dem i oförklarliga syner. Deras unika förmågor har lett till att liktorer och andra agenter åt dödsänglar och arkonter bedriver en intensiv klappjakt på PSI-mutanter, då dessa anses vara ett hot mot de högre makternas grepp över världen och dess invånare.

I speltermer betyder detta att alla PSI-mutanter automatisk har fördelen Magisk intuition. De har dock också nackdelen Jagad då de hela tiden är jagade av olika byråer och säkerhetsstyrkor, samt av arkonternas och dödsänglarnas utsända icke-mänskliga tjänare. PSI-mutanter är också ständigt hemsökta av Mardrömmar, genom vilka liktorer och dödsänglar försöker driva dem till vansinnets brant.

Många PSI-mutanter fungerar också som agenter åt liktorer och andra makter och använder då sina krafter att avslöja fiender och andra PSI-mutanter. Skymningsagenterna är en speciell sådan grupp som arbetar åt Joseph Coppington, liktoren som styr Applied Genetic Research. Dessa specialiserar sig på att leta upp och hämta in PSI-mutanter som sedan används i olika experiment under bolagets täckmantel.

Det tillkommer även nya mentala mutationer. Det är upp till spelledaren om dessa mentala mutationer kan tilldelas en rollperson.

UPPTÄCKA ILLUSION

Skada: Ingen
Räckvidd: 5 m
Ggr/dygn: 3
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Effekt: Ett lyckat slag gör att mutanten upptäcker om en varelse upprätthåller en illusion för att dölja sitt rätta utseende, till exempel liktorer. Mutanten ser inte genom illusionen utan upptäcker bara om den finns eller inte.

GENOMSKÅDA ILLUSION

Skada: Ingen
Räckvidd: 5 m
Ggr/dygn: 1
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Effekt: Ett lyckat slag gör att mutanten genomskådar en illusion som en annan varelse upprätthåller för att dölja saker och tings rätta tillstånd. Några sådana exempel är liktorer och razider.

DRÖMKONTROLL

Skada: Ingen
Räckvidd: 200 m
Ggr/dygn: Permanent
Chans att lyckas: MST mot MST på Motståndstabellen
Effekt: Denna mutation gör det möjligt att läsa andra varelsers drömmar samt att lägga in meddelanden i dessa drömmar, som en begränsad telepati. Det är även möjligt för mutanten att kontrollera sina egna normala drömmar så att han slipper mardrömmar och liknande.

VÄRDEOMVANDLING

För att kunna använda varelser och andra regler från Kult till Mutant krävs en omvandling av värdena i Kult. Dessa regler är grundläggande

och självklart kan mer avancerade regler konstrueras, men det finns i denna artikel inte plats för att göra det.

Grundegenskaperna i Kult har motsvarigheter i Mutant enligt följande:
Smidighet = Rörlighet
Styrka = Styrka
Fysik = Tålighet
Personlighet = (Utseende + Karisma)/2
Intelligens = (Uppmärksamhet + Utbildning)/2
Mental styrka = (Ego + Uppmärksamhet)/2
Storlek beräknas efter vikt och längd.

För magiker tillkommer värdet Ego, som i Mutant beräknas som (Intelligens + Mental Styrka)/2. Varelser som omvandlas från Kult måste först omvandla Ego och Uppmärksamhet till MST och Utbildning och Uppmärksamhet till INT innan varelsens Ego-värde i Mutant bestäms. Detta för att balansera alla varelsers Egovärden på samma relativa nivå.

Ett poäng i en grundegenskap i Kult motsvarar ett poäng i Mutant. De sekundära grundegenskaperna i Mutant beräknas enligt de grundvärden som man får fram vid omvandlingen.

När det gäller färdigheter motsvarar ett poäng i Kult 5% i Mutant.

Skador från varelsers attacker tas från motsvarande attack i Mutant.

TIPS

Innehållet i denna artikel kan bara skumma på ytan när det gäller att introducera skräck i Mutant. Både Mutants och Kults bakgrunder är djupare och mer komplexa än vad som presenterats här och de spelledare som verkligen är intresserade av att få en extra dimension i Mutant bör ta denna artikel som en språngbräda mot högre höjder. Varje spelledare måste tänka genom sin egen kampanj och bedöma vad som skall tillämpas där och vad som skall tas bort. Magi kanske passar i en kampanj och inte i en annan.

Släng aldrig in skräckelementet med pompa och ståt. Låt det bli en obehaglig överraskning för spelarna när de inser att allt inte är vad det verkar vara. Inte ens då de är säkra på att du använder Kult i Mutant behöver detta vara fallet. Genetiska experiment och galna bolagspampar kan ha skapat monster som är mer fruktansvärda än purgatiderna och nefariterna. Hela skräckvinklingen kanske är en drive från ett stort mediabolag för att annonsera deras nya skräckserie. Annars kanske något TV-program som jagar tittare försöker förklara allt som övernaturligt och mystiskt, även ordinära händelser.

Håll spelarna bakom ljuset hela tiden. De skall aldrig vara säkra på vad som är sant eller falskt. Fruktan för sina liv och kanske för sina själar skall vara drivkraften bakom deras handlande. Slutligen — när spelarna samlat tillräckligt med ledtrådar — kan du avslöja Metropolis ruiner för dem eller låta dem gå vilse i Labyrinten.

Bortom dessa ruiner vet ingen människa vad som döljer sig...

Kult innehåller även utmärkta tips på hur man skall introducera skräck i en kampanj. Dessa tips kan direkt tillämpas på en kampanjvärld där Mutant och Kult sammanfogas.

ÄVENTYRSIDÉER

1. MUTANTJÄGARNA

Rollpersonerna ingår in en statlig grupp som har i uppdrag att leta reda på och fånga in PSI-mutanter då dessa anses vara en fara för samhället. Efter att ha utfört många tvivelaktiga arresteringar inser rollpersonerna att något är fel. Deras chef är egentligen en liktor som använder sig av rollpersonerna för att utrota hotet som PSI-mutanterna utgör. Om rollpersonerna konfronterar sin chef går de från att vara jägarna till att vara de jagade. Och var skall de söka hjälp? Liktorens fiender PSI-mutanterna är inte vänligt inställda till rollpersonerna efter deras tidigare äventyr. Kan med fördel kombineras med SVOT.

2. STORMNING MED FÖRHINDER

Rollpersonerna hyrs för att storma ett stort hus i ett slumkvarter och rensa detta på fattiga husockupanter. Väl inne i huset inser rollpersonerna att det ligger mer bakom uppdraget än vad som avslöjats. Hemska varelser smyger efter dem i mörka gångar och de hittar ohyggligt deformerade kroppar. I en del rum finner de rena tortyrkammare och i frysrum hänger människor upphängda på stora köttkrokar. Ovetande har rollpersonerna tagit steget in i en förgård till Metropolis. Nu måste de kämpa för att komma levande därifrån. Även detta äventyr kan kombineras med SVOT.

3. UT I DET BLÅ...

Rollpersonerna hyrs för att spåra upp en person som råkat ut för HOS. Efter att ha följt spåren till slummen upptäcker rollpersonerna resterna av den de jagar, söndersliten och ifråntagen alla cybernetiska tillbehör. Samtidigt hör de ett elakt tjatter som närmar sig. Midgetiderna anfaller. När rollpersonerna vänder sig om för att fly upptäcker de att staden har förändrats bakom deras ryggar. Framför dem ligger en labyrint av gångar och gränder och det enda sättet att undkomma är att fly in i virrvarret och hoppas på det bästa. Sa någon något om SVOT?

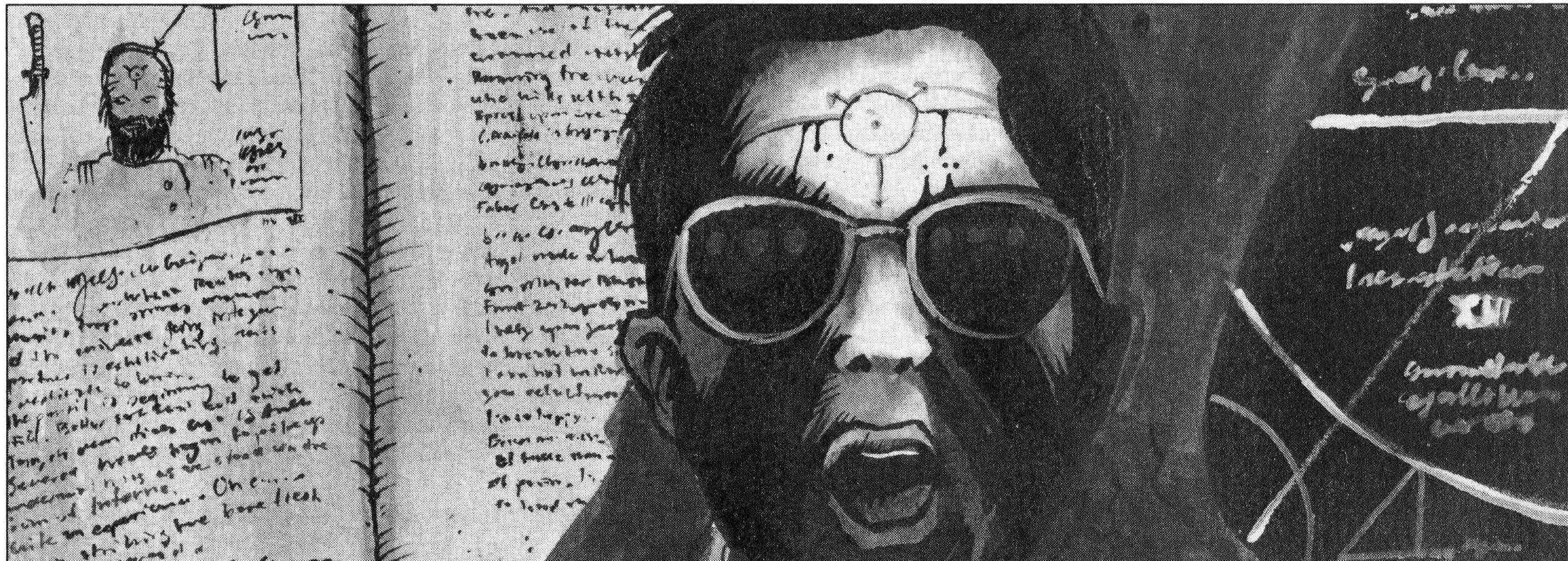
4. VILL NI SE EN STJÄRNA?

Detta äventyr utspelas efter att rollpersonerna har insett världens uppbyggnad. De tvingas, efter att ha konfronterats med Astaroths tjänare och utsända, att söka efter ett föremål som skall hjälpa dem i kampen mot de onda makterna. Efter mycket efterforskningar upptäcker rollpersonerna att föremålet vaktas av en PSI-mutant som kallar sig Den Lysande Stjärnan. Rollpersonerna måste bege sig in i Metropolis och finna Den Lysande Stjärnans tillhåll och försöka övertyga denne om att de måste ha föremålet. Vilket inte blir så lätt, särskilt om de spelat äventyrsförslag nummer 1 — Mutantjägarna.

5. SLAV UNDER DRÖMMARNA

Efter en rad försvinnanden upptäcker rollpersonern att en galen man med exceptionell förmåga att hantera drömmagi kidnappar unga kvinnor och män och säljer dessa som slavar i andra tidsperioder. Rollpersonerna måste bege sig in i drömmarnas värld och besegra magikern och förhoppningsvis hitta de kidnappade.

I den mörka natten faller ett kallt regn. Skenet från gatlyktorna reflekteras i rakbladsvassa knivblad. Ljudet av springande steg ekar i gränden, följt av sataniska skratt när förföljarna tar upp jakten. Mannen springer för mer än sitt liv. Hans odödliga själ är i fara. ◊



SINKADUS **brevspalten** SINKADUS

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

Jag har ett svar...

Jag kan glädja er med att jag har svaret på det senaste diskussionsämnet "Är harpyor däggdjur?".

Efter djupa konversationer med den vackra sivoiska harmonist-kvinnan Salamira, och hennes häxa till syster, Salmonella, har jag kommit fram till att harpyor måste vara ägg-djur. Alltså: de lägger ägg, precis som fåglar.

Desto intressantare är frågeställningen: "Hur förökar sig harpyor?" Eftersom ingen någonsin stött på manliga harpyor har man antagit att det uteslutande finns bara kvinnliga sådana, men så är icke fallet: de manliga är bara mycket få till antalet. De manliga harpyorna, de sk herr-pyorna, är mycket skygga av sig och bor en och en i ensliga grottor högt uppe bland bergen. De flyr vid minsta tecken på fara, och är särskilt rädda för kvinnliga harpyor. Under parningstiden är det honorna som söker upp hanarna. När en flock harpyor (ca 10-30 st) hittat en herr-pya våldtar de honom allihop, och flyger sedan hem. Oftast brukar de döda den stackars herr-pyan efteråt också. Bara en tiondel av antalet födda harpye-ungar (harplingar, herplingar, harpor, herpes???) är manliga, och de flesta dödas innan de hinner rymma hemifrån. Allt som allt är herr-pyornas öde i harpye-samhället mycket tragiskt.

Tack för ordet.

Johannes Nesser

Utveckling...

Tjenare Sinkadus. Vårt spelgäng sitter just nu och spelar "nya" Mutant.

Jag skulle kunna kalla mig "gammal i gamet", eftersom jag har spelat rollspel i ca 10 år. Jag började med Dungeons & Dragons (det var svårt med engelskan då), sedan köpte jag Sagan om Ringen-spelet, då jag som ivrig Tolkienfantast ville prova på det. Därefter Drakar och Demoner och Mutant 2 fram tills dess Gigant kom ut. Därefter spelade vi Rolemaster i flera år, det blev mycket extensiva rollpersoner som fyllde kollegieblock (rollformulären kastades första halvåret). Och vi frossade i regler, till och med Companion IV, det var huvudrollspelet framför alla, ingenting saknades, våra strider tog timmar, äventyren sträckte sig över flera månader trots att vi spelade fyra, fem kvällar i veckan. Och som vi utvecklade spelets regler, med bland annat 21 grundegenskaper till, nya vapentabeller, nya besvärjelselistor, ett system för "katalyster" i magi (jag vet, AD&D). Våra rollpersoner slaktade Beyond the pales, stora drakar, dark spirits (halvgudar) och givetvis black reavers i massor (ja, ok, åtminstone en per äventyr).

Tills vi nu för en tid sedan började med "nya" Mutant, vilken känsla! Att kunna gå till spelmötet med ett pappersark + penna och tärningar mot de ryggsäckar vi hade förr. Att slå "Rörliga manövrer" istället för att slå till exempel Climbing och kolla på en tabell, räkna ut hur många % utrustningsvikt versus egen vikt ger för minus, slå ytterligare ett slag för kontroll, etc, etc. Vilken enkelhet och snabb action i spelet! En eloge åt konstruktörerna.

Duke Hirluin, mage most magnificient

PS. Är det någon som vill köpa cirka 18 regelböcker?

Debatten fortsätter: 1

Detta är inte bra, jag gillar det inte alls. Det gäller svaret till insändaren av Peter Lindman för ett par nummer sedan.

Peter tar upp den gamla debatten om seriösa och oseriösa rollspel. Han skriver om de "äldre" spelarna som ogillar de svenska rollspelen. Han ger en bra kommentar, "Kan man på något sätt avgöra hur ett rollspel skulle kunna vara bättre än något annat?"

Det som irriterar mig är Johans kommentar till insändaren, i slutet skriver han, "Jag har själv spelat AD&D i snart elva år, och jag kan intyga att Expert är ett bättre spel."

Detta är ju precis samma sak fast omvänt. Ingen kan intyga att ett spel är bättre än ett annat, inte ens om man har spelat ett spel i elva år, eftersom smaken är delad.

Jag hoppas att Johan inser sitt misstag och tänker efter före nästa gång.

I övrigt vill jag tacka för den absolut bästa rollspelstidningen på marknaden.

Birger Brungök alias Andreas Sjöstedt

Johan: Naturligtvis håller jag med dig. Det finns inga absoluta sanningar. Jag menade att jag tycker att DoD är ett bättre spelsystem än AD&D.

Debatten fortsätter: 2

När jag satt och bläddrade i Sinkadus nr 30 fastnade jag vid ett brev från Peter Lindman, där han frågade varför så många äldre rollspelare anser att engelska rollspel är "finare" än hederliga gamla Drakar och Demoner. Jag har flera gånger ställt mig samma fråga, men jag har aldrig kommit fram till något vettigt svar. Min spelklubb har provat på flera engelska fantasyspel, bland annat WFRP och Rolemaster, men har mer och mer, och numera uteslutande använt Drakar och Demoner Expert och Gigant. Och varför det då? Jo, därför att vi anser att det inte finns något annat spelsystem som vi har provat som är lika smidigt att använda, så lättanpassat till ens personliga spelstil, och så lätt att modifiera och lätta till eller ta bort regelavsnitt från som just Drakar och Demoner. Vi har ännu inte provat de nya reglerna, men jag antar att dessa enbart kan göra spelet bättre. Det ska bli mycket spännande att se vad dessa kan erbjuda.

Nu nog om detta, och över till en liten önskan om en artikel. Vi har provat att spela Shadowrun nu en period, så nu skulle jag som spelledare vilja se en artikel om hur man på ett smidigt sätt kan kombinera Drakar och Demoner med Mutant, samt ett förslag på en rimlig spelvärld. Jag har själv varit synnerligen fantasilös vad gäller att kunna peta ihop något av ovanstående. En sådan vore jag mycket tacksam över.

Så var det det där med det inte fullt så nya Mutant. Jag vet att ni måste förnya era spel när försäljningssiffrorna dalar, och jag vet att nya Mutant har blivit en försäljningssuccé, men jag tycker ändå inte att det är snällt att för oss vars hjärtan finns för evigt bland Hindenburgs gränder brutalt utplåna en hel värld och ersätta den med en långtifrån lika stämningsfylld miljö! Så de så!

För övrigt vill jag tacka för en mängd intressanta och välgjorda produkter. Jag tänker närmast på dessa tre:

Magiboxen: En efterlängtad och mycket bra sammanställning av magin, och spelarboken har gett många ovärderliga tips och uppslag.

Monster: En del skåpmat för oss innehavare av Monsterboken 1 och 2, men bra uppläggning och en mycket användbar kampanjbok.

Fantasy Warriors: Bortsett från namnet en väldigt bra introduktion till den gyllene tabletopvärlden.

Till sist vill jag säga till er rollspelande tjejer att stå på er och bli fler! Jag har två tjejer i min spelgrupp, och dessa två har verkligen fört in nya idéer i vårt spelande.

Johan Nilsson, SL i RSKSMR

Tjaba!

Jag är en inbiten rollspelare som har några frågor, förslag och kommentarer.

1. Om en av mina spelare har en rollperson som har de mentala mutationerna Telepati och Telekinesi och dessutom 140% i Datakunskap, borde han då inte tillhöra världseliten inom cyberspacing?

2. Varför lanserar ni inga fler äventyr till Stjärnornas Krig? Enligt vad jag har sett har West End Games ett tjugotal äventyr till spelet. Ta bara en handfull av dem och översätt. Eller är det för mycket begärt?

3. Vad är egentligen Play By Mail? Jag har inte riktigt förstått hur det fungerar.

Över till lite kommentarer om nr 30, som precis som vanligt var gräsligt försenat. Artikeln om Ylkor Kha Oggra-klanen var bra. Även artikeln om rymden i Drakar och Demoner var bra, men jag är inte säker på att man får så mycket användning av den. Den bästa artikeln var den om spelledarens roll. Jag lärde mig en hel del av den. Mutant-äventyret var ett av de bättre, och artikeln om cybersurfare var annorlunda och rolig att läsa. Kult verkar bra; ni har en säker köpare. Till sist vill jag berömma samtliga konstruktörer av SVOT-modulen — det var den bästa sedan Techno 2090.

Bilbo Baggers broder Bengt

Olle: 1. Jovisst, det borde han vara. Åtminstone i er

TARGET GAMES, ÅSÖGATAN 115, 116 24 STOCKHOLM

spelvärld. Det är just sådana här saker som gör varje spelvärld unik.

2. Ja, det är tyvärr för mycket begärt. Problemet med de översatta äventyren är inte att de måste sälja lika mycket som de vi själva producerar — de måste sälja betydligt fler exemplar! Till Drakar, Mutant och Kult betalar vi ersättning till författaren, förutom alla de vanliga produktionskostnaderna (redigering, tryck, etc), men när vi översätter tillkommer andra kostnader: översättning (som ungefär motsvarar det normala författararvodet, men författaren ska ju förstås ha sitt i vilket fall som helst, även om han får lite mindre vid en översättning), royalty till spelföretaget som producerade originalspelet, och, när det gäller SKR och SRR, även royalty till de företag som äger rättigheterna till Star Wars och Sagan om Ringen, alltså Lucasfilm och Tolkien Enterprises. Lägg sedan till problem med att få originalbilder och annat från USA...

3. En sådan artikel är på gång.

Frågor och förslag från Hultsfred

Här kommer ett förslag till spelledare som har problem med spelare som koncentrerar sig mer på erfarenhetspoäng och rollpersonens FV än dess karaktär. Låt helt enkelt SL ta hand om rollformulären och låt honom slå ALLA tärningsslag. Detta gör att SL får lättare att fuska i nödsituationer (usch! sicken otrevlig SL!), lättare får spelarna att rollspela, då de lämpligen säger vad de gör istället för att säga vilken färdighet de använder, och det kan också öka spänningen i strider något när rollpersonerna inte kan veta exakt hur många KP som återstår.

Och så lite osorterade frågor.

1. Kommer Äventyrssplatsen tillbaka? Det vore roligt om ni tog in platser som skulle kunna läggas in lite var som helst i Ereb eller andra världar.

2. Kan ni inte dissekera kentaurer i Arkivet som nästa ras?

3. När kommer fortsättningen på Svavelvinter och Oraklet? Vad ska det handla om?

4. Så en prisfråga. Varför kostar Melindors återkomst hela 98:- när den bara är 48 sidor? SVOT kostar ju lika mycket men är 16 sidor längre. Är det inte sidantalet som bestämmer priset?

5. Kan ni inte presentera ett megaföretag i Zonen snart, som omväxling till all cyberspace (som i och för sig är bra)?

6. Ni får ju tydligen en hel del brev i månaden. Hur väljer ni ut vilka som får vara med i brevspalten? Varför har ni tagit med detta?

7. Vilket material är ni intresserade av till Arkivet/Zonen? Svara nu inte "allt bra och välskrivet".

Hälsningar från Hultsfreds-bushen
Erik Lindblom

Olle: 1. Till och från.

2. Blir det inte lite kladdigt? Ok, vi får se vad vi kan göra.

3. Troligen under våren 92. Granström ska lämna ifrån sig manus under hösten. Hemligt.

4. Jo, sidantalet bestämmer priset, men just mellan 48 och 64 sidor är det inte någon skillnad. Nästa steg upp är 80 respektive 96 sidor och då kostar äventyren 119:-.

5. God idé. Du får dock en hel del sådant i Berlin 2091.

6. Intressanta åsikter och/eller frågor. Ibland, när jag är på det humöret, tar jag in en del av de mer puckade breven också. Jag försöker undvika brev som säger att våra grejor är bäst/sämst, men inte utvecklar påståendet. Skällbrev, otidligheter, personangrepp och liknande hamnar i papperskorgen. Riktigt knäppa brev hamnar i en särskild pärm som plockas fram vid högtidliga tillfällen.

7. Vi är intresserade av goda idéer som är intressant presenterade och dessutom välskrivna. Jag ber att få hänvisa till artikeln om Frilansarens roll i förra numret. Något mer har jag svårt att säga. När det gäller specifika artikelidéer brukar vi lägga ut dessa på frilansare som vi vet kan göra något bra av det. Ett exempel på detta är artikeln om Kult och Mutant i det här numret. För att vi ska vara intresserade av att "dela ut" artikelidéer behöver vi veta om personen ifråga kommer att kunna klara uppdraget eller inte innan vi frågar. I övrigt, se på vad som finns i Sinkadus och skriv något mer om liknande saker, eller om något som vi INTE har haft med tidigare men som du saknar. Överraska oss!

Några synpunkter

Jag är en 15-årig SL som har flera punkter jag skulle vilja ta upp.

1. Varför har ni viktsystem med BEP istället för kg i DoD? BEP krånglar bara till spelet och fördröjer det. När BEP dessutom ligger mellan 2 och 4 kg blir det mycket svårt att översätta kg till BEP, och vice versa. Ni på Target Games tycker kanske att det ger mer spelkänsla att ha ett fantasynamn för vikt men personligen tycker jag inte att viktdiskussioner tillför spelet något.

2. I brevspalten i nr 12 skriver ni att ni plockar bort de bidrag som svär och skriker. Jag undrar hur ni märker att ett bidrag skriker då det vanligtvis är på papper och inte ljudband. Seriöst svar önskas.

3. Jag anser att ni borde tänka er för så att ni inte sätter in fler brev som leder till onödiga diskussioner. Exempel på detta är de oerhört platskrävande diskussionerna om svartvita äventyr och om rollspelens kulturstatus. Det allra värsta var dock debatten om hur man spelar poker. Själv köper jag inte Sinkadus för att lära mig spela kort, men ni på Target Games kanske tycker att kombinationen av rollspel och kortspel är bra?

4. Ni borde ge ut fler mindre äventyr till DoD. Nu verkar det bara finnas stora äventyr med hela länder beskrivna. Dessa landsbeskrivningar förstör ju bara eftersom man då tvingar spelarna att byta land hela tiden, vilket medför stora problem. Det vore bättre att bara ha med äventyr som SL sedan kan lägga in i Ereb Altor, sin hemmagjorda värld, eller var han nu vill ha dem.

5. Jag tycker inte ni ska ha med några fler Arkivetartiklar som kräver plats i tre olika Sinkaduser. Publicera istället detta i häften liknande Kandra. Artiklar om olika varelser och intrigförslagen har varit mycket bättre.

6. Sedan undrar jag om en Fata Morganafigur kan upptäckas med färdigheten Upptäcka fara.

7. Slutligen undrar jag hur det egentligen är med halvorcher, orchtroll, med mera. I en tidig Sinkadus och i Svavelvinter fanns de med, men i en senare Sinkadus står det att de tillhör de ungdomssynder som ni helst vill glömma. I den nya Monsterboxen lär de dock vara med igen. Det vore kul med en förklaring.

Från A

Olle: 1. Nej, det var inte någon "fantasykänsla" vi var ute efter med BEP. Det är och förblir en rent spelteknisk konstruktion, som försöker visa att ett föremål inte nödvändigtvis behöver vara tungt för att innebära en begränsning. En madrass av samma vikt som en påse guldmynt har enligt det systemet en högre BEP eftersom det är avsevärt mycket otympligare. I de senaste versionerna av både Mutant och Drakar och Demoner har dock ett system med kg införts istället för BEP (som visat sig lite otympligt att räkna med).

2. Poetisk omskrivning, förstår du. Givetvis menar vi inte brevpapper med ljudeffekter...

3. Hur avgör man om en debatt är onödig eller inte? I förväg, alltså? Om du har något bra recept kan du väl meddela mig? Om man ska anslå en lite mer seriös ton, så kan man inte avgöra om debatten har varit "nödvändig" eller inte förrän alla har sagt sitt, och då är det väl liksom lite försent? Med tanke på hur många det är som har velat säga saker om både svartvita äventyr och kultur och oseriösa spelare har jag svårt att se de debatterna som onödiga. Kortspel kanske inte hör hemma i Sinkadus, förstås.

4. Det har kommit ut flera mindre grejor till DoD: Härskarserien, Nidlandsserien, Svartfolk. Faktiskt är det så att väldigt många vill ha just landsbeskrivningarna, så du får se dem i fler äventyr i vilket fall som helst. Flera av de äventyr vi har publicerat går dock att flytta runt.

5. Nohstril-artiklarna kommer att fortsätta i Sinkadus eftersom det är så många som har gillat dem. Dessutom kan materialet användas även på andra platser i spelledarnas egna städer. När det gäller Nohstril vill vi försöka beskriva så olika, men samtidigt användbara, företeelser i en fantasystad som möjligt.

6. Tja, vi strök FATA MORGANA ur Magiboxen, eftersom den var så svår att få att fungera... Välj själv.

7. Närmast är det så att redaktionen numera består av folk som kanske gillar halvvarelser av olika slag, jämfört med hur det var för ett par år sedan.

SPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLU

PBM

Piratflaggan höjs på nytt

PBM där du är en piratkapten som styr en ögrupp till rikedom och makt. Skicka adress och 10:- till Fredrik Eklund, Torsgatan 61, 113 37 Stockholm.

Välkommen till Syrion

PBM där du härskar över en del av planeten Syrion. Liknar Star Wars, fast bättre. Skicka 10:- till Fredrik Olausson, Surbrunnsgatan 42, 113 48 Stockholm.

Magnifica

Fantasy-PBM med krig, handel och intriger. Bifoga svarskuvert. Linus Elman, Skolgatan 9, 262 31 Ängelholm, 0431-259 59.

Gemini Mundi

Ett fantasy-PBM. Skicka tio kronor samt svarsporto till Martin Broden, S Jordbrovägen 33, 136 54 Haninge.

LRP

LRP-grupp i Jönköping?

Finns det någon LRP-grupp i Jönköpingsområdet som söker medlemmar? Hör av er till Richard Gustafson, Stattutgatan 37, 554 47 Jönköping.

LazerTag

Ni som har LazerTag-utrustning och vill sälja den eller är intresserade av att spela, kontakta oss. Marcus Widerberg, Björkvägen 8, 264 00 Klippan, 0435-184 20.

Allmänt

Brevvänner

Jag vill ha rollspelande brevpolare i åldern 14+. Själv är jag 14. Cecilia Nilsson, Valhallavägen 5, 286 00 Örkelljunga.

VSFFHB

Västsveriges förening för hemlösa barbarer söker likasinnade. Ring Johan Dahl, 0520-622 73.

Handelshuset Festglade

söker äventyr, kampanjer och annat till EDD/GDD. Har du något som ligger och skräpar — ring då Tobias Andersson, 0520-305 29.

Gwai Loh Games

söker kontakt med klubbar och rollspelsintresserade (gärna tjejer) för brevväxling och byte av äventyr och annat. Vi spelar SDD, EDD och nya MT, men även andra svenska och engelska rollspel. Minimiålder 14 år. Vi är anslutna till SVEROK. Jonny "Gudfadern" Nielsen, Skolgatan 1C, 693 30 Degerfors.

Fanzines

Lucifer

Gwai Loh Games klubbtidning. Publicerade bidrag belönas med ett friex. Jonny "Gudfadern" Nielsen, Skolgatan 1C, 693 30 Degerfors.

Avgrunden

Om rollspel, LRP och PBM. Fyra pågående PBM. Även olika recensioner. För ett nr, sätt in 12:- på pg 632 62 89—3 Dan Hörning. För frågor och annat: Avgrunden, Box 25006, 100 23 Stockholm. Vi jagar artiklar, PBM-moderatorer och fler som kan skriva om LRP.

Skåne

Rollspelsklubb i Ödåkra

Vi är ett par killar som vill starta rollspelsklubb i Helsingborg-Ödåkraområdet. Vi spelar EDD och SKR, men lär oss gärna andra spel också. Vi är 13 år. Jonatan Magnusson, Tögatan 2, 260 35 Ödåkra.

Stockholm

Medspelare till Call of Cthulhu

sökes i Stockholmstrakten. Ring Arthur 08-695 06 84 eller Erik 08-612 95 08.

Ångermanland

Rollspelare sökes

Jag, nyinflyttad 16-åring, söker medspelare i min ålder. Jag spelar nya DoD, MT, Wastelands och Khelataar. Jag vill gärna lära mig fler spel. Anders Söderberg, Marinvägen 19, 871 33 Härnösand, 0611-199 14.

Klubbspaltsannonser är gratis, utrymmet är till för alla som söker kontakt med spelare & föreningar. Du kan även annonsera om ditt fanzine, om du skickar ett ex med annonsen.

SPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLUBBSPALTENKLU

SINKADUS PRESENTERAR:

DÖDSPATRULLEN

Ett äventyr till Mutant av Magnus Seter



ROP UR DET FÖRGÅNGNA

Ett äventyr till Drakar och Demoner av Marcus Thorell

DÖDSPATRULLEN

Ett äventyr till Mutant i Berlin 2091 av Magnus Seter

På följande sidor återfinns ett äventyr till Mutant, utformat så att det går att använda tillsammans med SVOT-modulen och den information om Mutants polisstyrkor som återfinns där. Äventyret går också att använda utan att man har tillgång till SVOT (se nedan) men för att kunna utnyttja äventyret till fullo bör man använda sig av den.

Äventyret är så utformat att det ger en introduktion till hur en SVOT-styrka kan utnyttjas för att bekämpa brottslighet. Det består av ett antal fristående insatser som skall utföras av spelarnas rollpersoner och dessa insatser är sammankopplade så att de ger en enhetlig bakgrund till äventyrets händelser, då rollpersonerna kommer att kopplas in som insatsstyrka under en större utredning.

Spelledaren bör, under de stridssituationer som kommer att uppstå, hela tiden sträva efter att på ett så klart och koncist sätt som möjligt beskriva situationen för spelarna, helst genom att använda kopior av kartorna eller med hjälp av tennfigurer och golvplaner. Till detta kan reglerna för Snabb strid som återfinns i SVOT med fördel användas. Spelledaren måste också tänka på att tempot i äventyret inte får sacka allt för mycket, då mycket av spänningen i Mutant, och SVOT i synnerhet, ligger i det snabba upptrissade tempot där spelarna tvingas göra snabba bedömningar av en ständigt växlande situation där livet står på spel.

BERLIN 2091

Dödspatrullen är skrivet så att det ska gå att använda till modulen Berlin 2091, hela äventyret utspelar sig på olika platser i Berlin. Enligt den ursprungliga utgivningsplanen skulle Berlin 2091 kommit ut samtidigt med detta nummer av Sinkadus, nu kommer den istället i november. Om du inte inte vill vänta på Berlin 2091 går det givetvis att spela äventyret redan nu. Flera av platserna i äventyret beskrivs dock på ett ganska kortfattat sätt eller inte alls, eftersom de finns beskrivna i Berlin 2091, men händiga spelledare bör ändå kunna anpassa äventyret till vilken stadsmiljö som helst. Men räkna med ett visst mått av ytterligare förberedelser.

TECHNO 2090

I vissa fall hänvisas till Techno 2090 för vidare information, men den information som delges i detta äventyr är tillräcklig för att spelleda det. Tillgång till Techno 2090 och Berlin 2091 ger självklart ett större djup åt äventyret och den pågående kampanjen.

All text i kursiv stil kan läsas för spelarna när äventyret så kräver. Texten kan också delges spelarna genom att spelledaren lägger in den i sin kontinuerliga beskrivning av äventyret.

Fullständiga värden för de spelledarpersoner av större vikt som används i äventyret återfinns sist.

ROLLPERSONERNA

Äventyret är anpassat till rollpersoner som tillhör en SVOT-styrka. Det är rekommenderat att alla rollpersoner tillhör styrkan och att de har genomgått SVOT-utbildning. Vilken styrka de tillhör är av mindre betydelse, men äventyret är skrivet för att passa rollpersoner som arbetar för MetroPol, antingen som Antiterroristgrupp (MP-AT), Stormtrupp (MP-ST) eller som en militär specialgrupp. Ett annat alternativ är att låta rollpersonerna tillhöra en distriktsstation, där de sorterar under antingen våldsroteln eller ordningsroteln. I detta fall innebär det att de har handplockats för denna utredning och kommer att fungera som ett alternativ till SVOT, då inte distriktets polischef vill blanda in dessa.

Om rollpersonerna är del av en SVOT-styrka är de stationerade i M16:SB66 MetroPol Spandau. Beroende på om de tillhör SVOT:Anti-terror eller SVOT:Storm kan de hålla till på plan 26 eller 27 i MetroPols centralblock.

UTAN SVOT

Om spelledaren inte har tillgång till SVOT kan äventyret spelas med traditionella rollpersoner. Dessa kommer då att vara speciellt inhyrda av antingen MetroPol eller Müller Waffen för att klara av den uppkomna situationen. De yrken som fungerar bäst är SVOT, Merc, Metropolis eller någon form av stridsspecialiserad Robot. Andra mindre stridstränade yrken kommer att få problem om de försöker tackla de situationer som återfinns i äventyret.

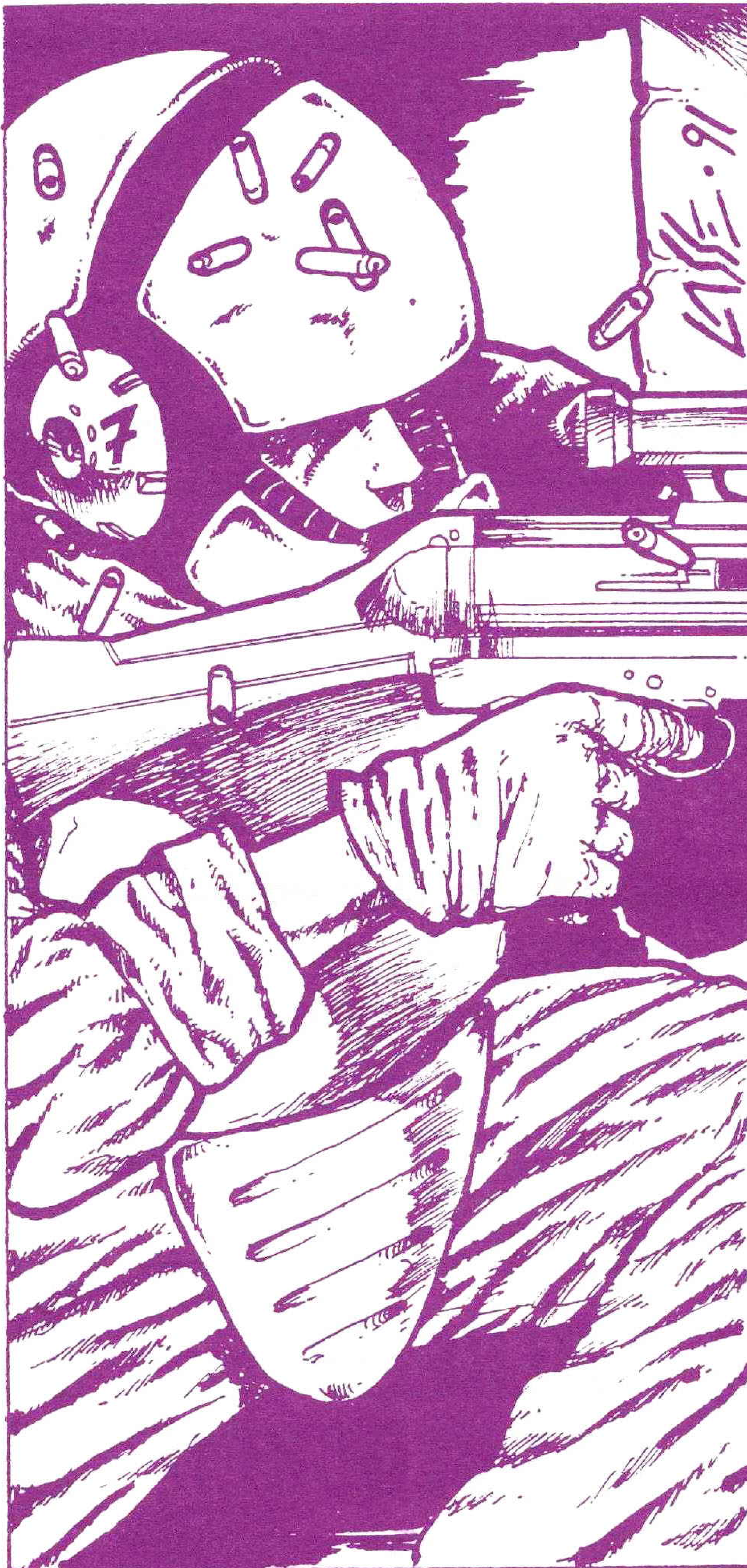
BAKGRUND

Müller Waffen (se Techno 2090) är den största vapentillverkaren i världen, med kontor och fabriker spridda över globen men med huvudsätet i Berlin. Bolaget tillverkar vapen av hög kvalitet, och har försett olika frihetsarmeér med vapen som ibland lett till oväntade, och i vissa fall

oönskade, segrar för både demokratier och diktaturer.

Ett exempel på det motsatta är den tragiska kupp som Tredje Världens Demokratiska Armé iscensatte mot den styrande företagskartellen i Lagos, där det efter det misslyckade kuppförsöket har rått ständigt utegångsförbud och politisk terror från kartellens sida. Man har även gjort efterforskningar för att kunna hämnas på de internationella karteller som var inblandade i det blodiga och misslyckade försöket att införa demokrati i Nigeria och har funnit att soldaterna ur Tredje Världens Demokratiska Armé i stor utsträckning var beväpnade med Müllers automatraketkarbin MWG Zerstörer (se Techno 2090). För att avskräcka Müller från att i fortsättningen förse Tredje Världens Demokratiska Armé med vapen har man på högsta nivå inom kartellens ledning beslutat sig för att utföra ett flertal attacker mot anläggningar ägda av Müller Waffen. För detta ändamål har man format en terrorgrupp, ledd av den utsparkade Epitaph-medlemmen Hans Zimmer, som kring sig samlat några av sina gamla kamrater och ett antal elitsoldater ur Lagos reguljära armé. (Epitaph är en kommandostyrka av elitsoldater ägd av några av Berlin-företagen. Se mer om denna i äventyret Cul de sac.)

Denna grupp, som kallar sig Dödspatrullen, utförde för några veckor sedan ett inbrott i en fabrik, ägd av Müller och stal 100 stycken automatraketkarbiner MWG Zerstörer för att använda dessa i de kommande attackerna mot Müller. Anledningen att man använder sig av identiska vapen som Tredje Världens Demokratiska Armé är självklart att man vill ge en liten ironisk avrundning på hela operationen och en extra näsbränna till Müller.



Nu befinner sig gruppen i Berlin, där man har inkvarterat sig på flera olika ställen, bland annat i en lägenhet i Kreuzberg Hoch och i ett slumblock i Krasow (Kreuzberg Hoch förekommer inte i äventyret som det ser ut just nu, men det hindrar inte att du kan lägga in ledtrådar som leder till några av terroristerna). De planerar ett anfall mot en av de Müller-ägda fabrikerna i staden, och planerna är nu långt framskridna. Attacken skall enligt planen äga rum inom en vecka. Men problem har uppstått.

Det visade sig snart att en av de nigerianska legosoldaterna var starkt narkotikaberoende. I akut penningbrist stal han tio stycken Zerstörer från lagret och sålde dessa till en hälare som han träffade på en av sina rundvandringar i Krasow för att få pengar till några doser. Stölden upptäcktes av Zimmer vid en inventering av lagret och misstankarna föll snart på den belastade legosoldaten. Denne bröt ihop och försökte vid en konfrontation fly genom att skjuta sig ut. Tyvärr för både Zimmer och soldaten slutade detta med förrädarens död i ett kulregn från de andra medlemmarna. Detta betyder att Zimmer inte vet var de tio vapnen tagit vägen. Trots detta misstänker han att de på något sätt kommit i omlopp på gatan och planerar därför att så snabbt som möjligt genomföra attacken mot Müller och sedan försvinna från Berlin innan efterforskningar från myndigheter och andra inblandade avslöjar deras tillhåll.

I detta skede av händelserna gör rollpersonerna entré i handlingen.

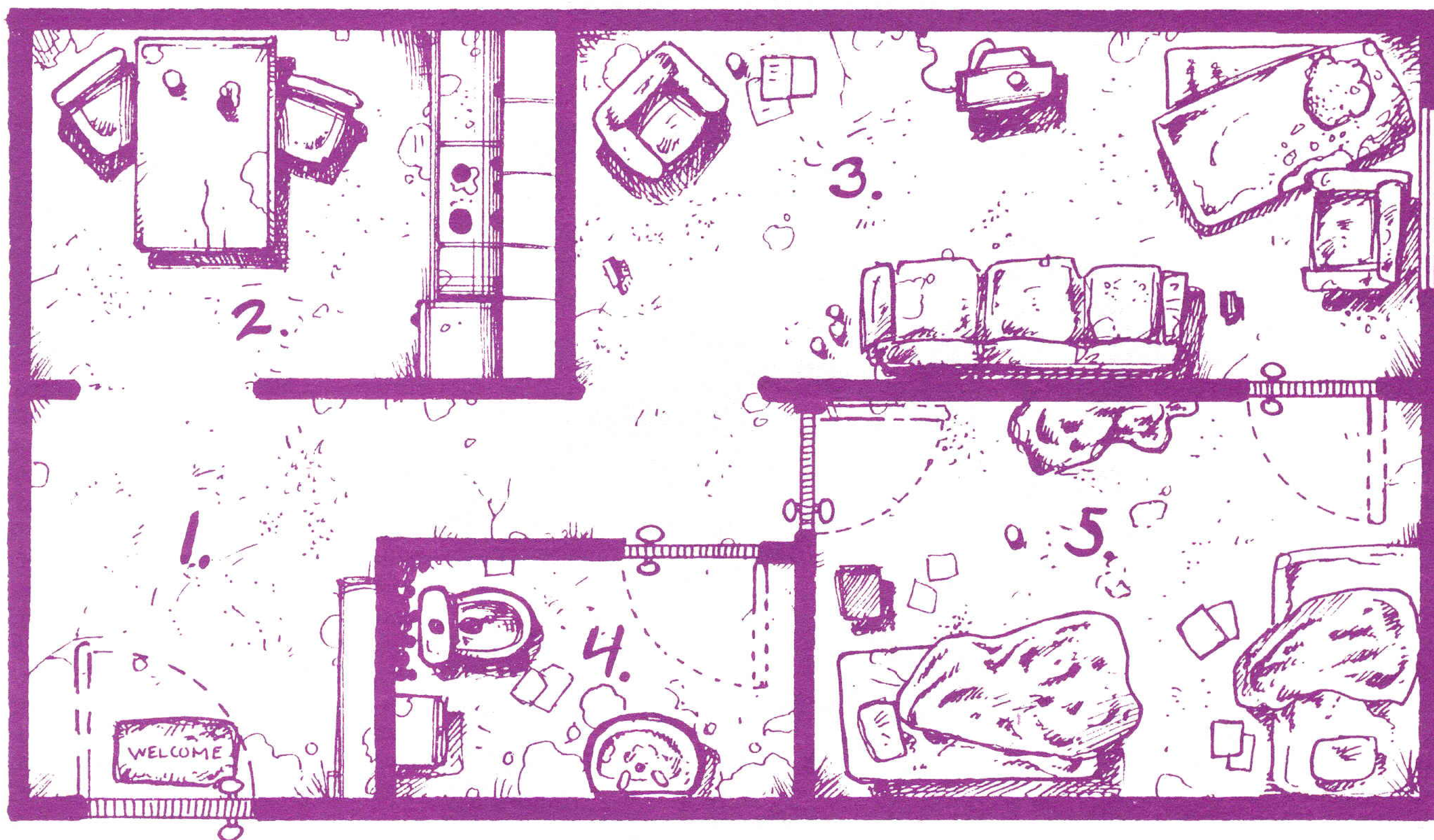
ÄVENTYRETS INLEDNING

Rollpersonerna har blivit sammankallade av sina överordnade, eller om de arbetar som frilansare av representanter för Müller. De befinner sig i en föredragsal med full audio-visuell kapacitet där det också finns ett antal kostym- och uniformsklädda personer. Dessa är rollpersonernas överordnade och folk från Müller. Ljuset släcks ned och en av Müllers anställda tar plats framme vid podiet.

När mannen gör tecken projiceras en holoflygbild över ett produktionsblock på den vita väggen bakom honom. Han pekar med pennan i bilden samtidigt som han lugnt och metodiskt förklarar situationen. "Detta är vår vapenfabrik i block 160-161 här i Spandau. Den är en av de fabriker som tillverkar vår mycket populära automatraketkarbin Zerstörer, ett mycket pålitligt och ofta använt vapen bland olika paramilitära organisationer över hela världen". Vid dessa ord växlar bilden över till en teknisk ritning av Zerstörer, och ni känner genast igen vapnet. Mycket riktigt populärt bland olika revolutionsgrupper och terrororganisationer. Ni studerar ingående hologrammet och missar nästan fortsättningen av mannens anförande. "För två veckor sedan skedde ett fräckt inbrott i fabriken och hundra exemplar av detta vapen stals, varav närmare hälften var den förbättrade version som går under namnet Vernichter. Förlusten är oacceptabel och de säkerhetsansvariga inom företaget har fått betala ett högt pris för sin inkompetens. Men vapnen är fortfarande försvunna. För att så fort som möjligt återställa de försvunna vapnen har Müller tagit kontakt med Berlins MetroPol-styrkor och inlett ett samarbete med dessa. Vi erbjuder oss att finansiera en undersökning som har chans att återfinna de stulna vapnen, och erbjuder förutom detta en belöning på 600.000 ED till den organisation som återfinner godset. Detta är det erbjudande som ledningen för Müller har bett mig framföra. Tack för ert visade intresse." Mannen återtar sin plats bland åhörarna och alla börjar förväntansfullt diskutera vad som skall komma härnäst.

Vid denna tidpunkt reser sig en av de uniformerade deltagarna upp och ersätter Müllers representant vid podiet. Det är ingen mindre än Friedor Zecsiew, MetroPol Spandaus högste chef. Om de frilansar är det en representant från MetroPol, med vilka Müller samarbetar.

Den nytillkommne hostar diskret och tystnaden breder åter ut sig bland åhörarna. Ni lutar er nyfiket framåt och undrar vad en sådan högt uppsatt tjänsteman kan ha att komma med. "Detta erbjudande ni nyss har hört har framkommit till detta distrikt i en mycket fördelaktig situation. Vi har nämligen nyligen fått in uppgifter som tyder på att åtminstone ett antal av vapnen inte har lämnat våra stadsgränser." Ni kastar en blick på Müllers representanter vilka upphetsat börjar viska sinsemellan. Mannen vid podiet väntar artigt på att de skall tystna och snart har han alla åhörarnas fulla uppmärksamhet. "Dessa bilder togs igår, och som ni kan se visar de två personer beväpnade med varsin Zerstörer". Ni granskar bilden som visas på väggen och kan skymta två läderoverallklädda män som diskuterar med en butiksägare av något slag. "Vid förhör av den tredje mannen på bilden har vi fått fram namn



MICKS OCH JONSEYS LÄGENHET

och bostad på de två misstänkta, och vi planerar att sätta ett SVOT-team på uppgiften att hämta in dem för förhör". En ljuskägla faller över er och ni plirar mot det skarpa ljuset. Återigen kan ni höra Müllers representanter diskutera med varandra. Så tar mannen vid podiet till orda igen. "Om alla utom representanterna från Müller kan lämna rummet skulle jag vara tacksam. SVOT-teamet kan vänta utanför så återkommer jag till er när jag är färdig med bolagsfolket". Ljuset tänds och folk börjar lämna lokalen, vissa livligt diskuterande bolagens ansvar och deras interna säkerhetsstyrkor.

Det är meningen att även rollpersonerna skall lämna rummet och om de dröjer kvar säger chefen åter till dem att vänta utanför tills han är färdig med Müllers delegation. Sammanträdet med dessa kommer att ta en halvtimme. Under tiden får rollpersonerna vänta i korridoren utanför. Till slut lämnar Müllers representanter rummet och rollpersonerna kallas in.

Ni går fram till första raden och sätter er ned medan ni studerar er chef. Han står och studerar några dokument och först när ni alla satt er ned tittar han upp. "Som ni hörde för en stund sedan gäller detta ett farligt men lönsamt uppdrag för MetroPol och vi har valt er att delta i de operationer som kan komma ifråga när det gäller denna utredning. Ert första uppdrag är som tidigare nämnts att hämta in åtminstone en av de två misstänkta levande. Vi skulle kunna skicka vanliga poliser men med tanke på det väntade motstånd ni kommer att träffa på och den beväpning de misstänkta är i besittning av föredrar vi att skicka att SVOT-team. Jag behöver väl knappast påminna om den tystnadsplikt ni står under. Och kom ihåg, männen är enbart misstänkta, så undvik allt våld om inte de misstänkta uppträder på ett sådant sätt att det behövs. En sak till innan ni ger er av. Åtminstone en av dem levande! Annars...! Glöm inte att rapportera DIREKT till mig när ni kommer tillbaka — er avdelningschef är underrättad." Med ett bistert leende lämnar han över några papper till er och lämnar rummet.

I papperen står adressen till de misstänkta och deras namn, samt den skriftliga ordern att hämta in dem för förhör. Det är nu upp till spelarna att använda sig av den utrustning de i vanliga fall har tillgång till för att hämta in de misstänkta. De kommer under inga som helst omständigheter att få någon extrautrustning i detta skede av äventyret.

WILHELM NEUBLOCKEN

När rollpersonerna läser igenom papperen de fått finner de att adressen de skall bege sig till är M16:B45 Wilhelm Neublocken, vilket är ett bostadsblock som ligger praktiskt taget granne med MetroPol. De misstänkta Mick Lorell och Jonsey Albien skall bo i lägenhet P15:87, alltså plan 15, lägenhet 87. Om rollpersonerna vill kan de få en utskrift från det centrala arkivet med karta över blocket och lägenheten. Spelledaren kan då visa kartan över plan 15 ur Berlin 2091 och kartan över lägenheten.

Lägenheten ligger på andra våningen i planet och gränsar mot tre andra likadana lägenheter. Vad kartan inte visar är att väggen har brutits upp mellan Micks och Jonseys lägenhet och en av de andra lägenheterna.

1. HALL

En kort hall leder in i lägenheten och vidare till köket.

2. KÖK

Här står Jonsey och gör iordning några rejäla groggar när rollpersonerna kommer till lägenheten. I köket finns förutom kyl, mikro, med mera, ett litet köksbord och några stolar.

3. ALLRUM

I detta rum befinner sig Mick och en besökare vid namn Morian Matzerkreut när rollpersonerna närmar sig lägenheten. Rummet är möblerat med en soffa, några fåtöljer och en TV. I ett hörn ligger några smutsiga madrasser.

4. TOALETT

Toaletten är tom vid rollpersonernas ankomst, men beroende på vad de hittar på kan toaletten komma till användning vid undanröjande av bevis.

5. SOVRUM

Väggen har brutits upp mot grannlägenheten, som bebos av en familj dänik refugniks, släktingar till Jonsey, och kan användas som nödutgång av Mick och Jonsey om det skulle behövas.

De tre personer som befinner sig i lägenheten är Mick, Jonsey och Firmans representant i blocket. De tre håller just på att göra upp en ganska stor knarkaffär när rollpersonerna dyker upp och kommer därför inte att släppa in någon i lägenheten, framförallt inte polisen, om rollpersonerna verkligen knackar på och frågar. Vidare kommer de — så snart de inser att snuten håller på att göra ett tillslag — att slita åt sig sina vapen. Mick och Jonsey har varsin automatraketkarbin och Morian drar fram en Desert Eagle (kaliber .357). Morian försöker ta sig till toaletten för att spola ned narkotikan och därigenom undanröja möjliga bevis. Om han blir omringad kommer

han att ge upp. Han försöker i så stor utsträckning som möjligt hålla sig utanför eventuella eldstrider.

Mick och Jonsey drar sig emellertid inte för att starta eldstrider och rollpersonernas problem blir att fånga dem levande för förhör. De försöker dra sig mot sovrummet och därifrån ta sig ut genom grannlägenheten. Om Mick eller Jonsey konfronteras av överväldigande odds inser de det hopplösa i sin situation och ger upp.

Hur spelarna lägger upp attacken kommer att variera från spelgrupp till spelgrupp, men förhoppningsvis kommer det efter attacken att finnas några överlevande. Antingen Mick, Jonsey eller Morian.

Det är visserligen inte rollpersonernas uppgift att förhöra de gripna men om de skulle göra detta måste de tillgripa visst våld för att få dem att falla till föga. Det visar sig att Mick och Jonsey köpte sina vapen av en känd hälare som kallas Paddan. De fick betala 30.000 ED styck, pengar de fått genom narkotikaförsäljning och några rån. De hävdar även att ingen annan i gänget köpt vapen av Paddan (vilket är sant även om spelare har en tendens att misstro sådana uppgifter). Vidare uppger de också var Paddan har sitt högkvarter (M16:B36 Theunerkauf Block). Även Morian kan lämna dessa upplysningar, eftersom Mick och Jonsey har berättat hur de fick tag på vapnen.

De bevis som finns på platsen är de två automatraketkarbinerna samt ett halv kilo Blue Dust, ett mycket dyrt och farligt syntetiskt narkotiskt preparat. Det är extremt beroendeframkallande. Om någon av de gripna förhörs om var pengarna för knarket finns meddelar de att det skulle fixas senare.

Av bevismaterialet skall narkotikan ovillkorligen lämnas till drogroteln som tar över den delen av utredningen och automatraketkarbinerna till rollpersonernas chef eller till Müllers representant. De gripna skall häktas för att förhöras av en utbildad förhörsledare. Rollpersonerna bör göra både en skriftlig och en muntlig rapport till sin chef. Efter detta skall de ställa sig i A-beredskap.

NYA ORDER

Efter att rollpersonerna har vilat upp sig i en timme har polisens förhörsledare kommit fram till den ovanstående informationen om vapenköpet och det är nu dags att hämta in nästa länk i kedjan. Om rollpersonerna redan har förhört de gripna och rapporterat sina resultat kommer det endast att dröja en kvart innan rollpersonerna på nytt kallas in till chefen. De får visserligen en liten reprimand för att de överskridit sina befogenheter men även en eloge för visad initiativförmåga.

Deras nya uppdrag är att bege sig in i Paddans tillhåll och där arrestera honom för olaga vapeninnehav, försäljning av stulet gods och samhällsomstörtlig verksamhet. Om allt detta skulle gå att bevisa kan Paddan se fram emot dryga böter eller en tid i Spandau Rehab.

Rollpersonerna får order att Paddan ovillkorligen skall tas in levande, men vad som händer med hans vakter om dessa gör motstånd är upp till rollpersonerna att bestämma. Deras uppdragsgivare anser att situationen är såpass allvarlig att sådana åtgärder måste tas till.

Om rollpersonerna frågar efter information om Paddan får de tillgång till hans datafil. Denna beskriver Paddan som en liten och fet man, flintskallig med vit mustasch. Han är invalidiserad efter en krigsskada och sitter därför i rullstol. Hans hälsa sägs också vara vacklande. Det som polisen i övrigt har på Paddan är att han huvudsakligen misstänks för att handla med droger, men att detta än så länge inte har kunnat bevisas.

Paddans tillhåll uppges vara i M16:B36 Theunerkauf Block (karta 2). Området skall egentligen vara övergivet då det klassats som förgiftat av hälsovårdsmyndigheterna men är bebott av diverse mutanter och andra oönskade element. Innan rollpersonerna skickas iväg varnas de för att områdets invånare kan tänkas göra motstånd om de träffar på en SVOT-grupp, varför rollpersonerna skall vara väldigt försiktiga.

THEUNERKAUF BLOCK

Paddan gömmer sig i en övergiven lagerbyggnad på ett utdömt industriområde vid gränsen mot Charlottenburg och Wilmersdorf. Byggnaden ligger i skuggan av ett 40 plan högt industriblock, som är delvis utrymt. Rollpersonerna får information om ungefär var han håller till, samt en uppskattning att Paddan har ett tiotal vakter. Förutom detta kan mutanterna i området ställa till problem.

För följande beskrivning skall spelledaren använda karta 2. Beskrivning 2 till 6 gäller lagrets markplan och 7 till 12 den övre våningen. Högst upp på huset finns en helikopterplatta.

KÅKSTAD

I kåkstaden som omger lagret bor ett hundratal mutanter. De flesta är harmlösa men om spelledaren anser att spelarna behöver ökat motstånd eller om han vill öka spänningen kan han välja att kasta in en grupp mutanter antingen innan, under eller efter anfallet. Om spelarna väljer att öppet inleda anfallet kommer vakterna inne i lagret att vara beredda och uppsöka strategiska positioner. För att ta sig genom kåkstaden utan att bli upptäckta krävs att man lägger upp en vettig plan samt klarar några slag mot Rörliga manövrer.

1. PORT

Dessa två portar är förutom sidodörren de enda uppenbara vägarna in. Varje port vaktas av två av Paddans män som kräver lösen av alla som vill in. Om de ser beväpnade personer som närmar sig byggnaden slår de larm, och alla i lagret gör sig beredda på en attack. Portarna öppnas några gånger per dag för att släppa ut Paddans två Mercedes som står parkerade alldeles innanför portarna. Om de åker iväg finns alltid Paddan i någon av dem (50-50 chans) tillsammans med sin sekreterare. De åtföljs alltid av sex vakter (fyra i en bil och två i den som Paddan åker i).

2. SIDODÖRR

Den mest använda dörren. Den vaktas också av två män vilka slår larm om ett anfall upptäcks.

3. VAKTRUM

I vaktrummet vilar de vakter som inte är i tjänst. Dessa gör sig genast beredda om larmet skulle gå. Det finns tre vakter härinne.

4. LAGER

Ett förstärkt rum med en rejäl ståldörr där Paddan förvarar de varor han skall sälja. Här förvaras åtta av de återstående automatraketkarbinerna rollpersonerna är ute efter.

5. TRAPPA

Trappa som leder upp till den andra våningen.

6. TOALETT

Vakternas toaletter.

7. VÄNTRUM

I väntrummet sitter två av Paddans män och tar emot besökare. Rummet är möblerat med nedsuttna soffor och fåtöljer.

8. MOTTAGNINGSRUM

Möblerat med ett stort skrivbord bakom vilket Paddan tar emot sina kunder. Skrivbordet är tillverkat i pansarplåt och innehåller diverse elektroniska tillbehör som dator, skrivare, TV och telecom. Om spelarna väljer att anfalla när Paddan är inne kommer han att sitta i detta rum och hoppas att vakterna tar hand om problemet. Om det verkar som om hans vakter inte klarar av situationen försöker han fly med sin sekreterare och sin pilot.

9. BOSTADSYTA

Paddans bostad med sovrum, badrum och kök.

10. SOVRUM

I dessa rum bor Paddans sekreterare tillsammans med piloten.

11. HISS

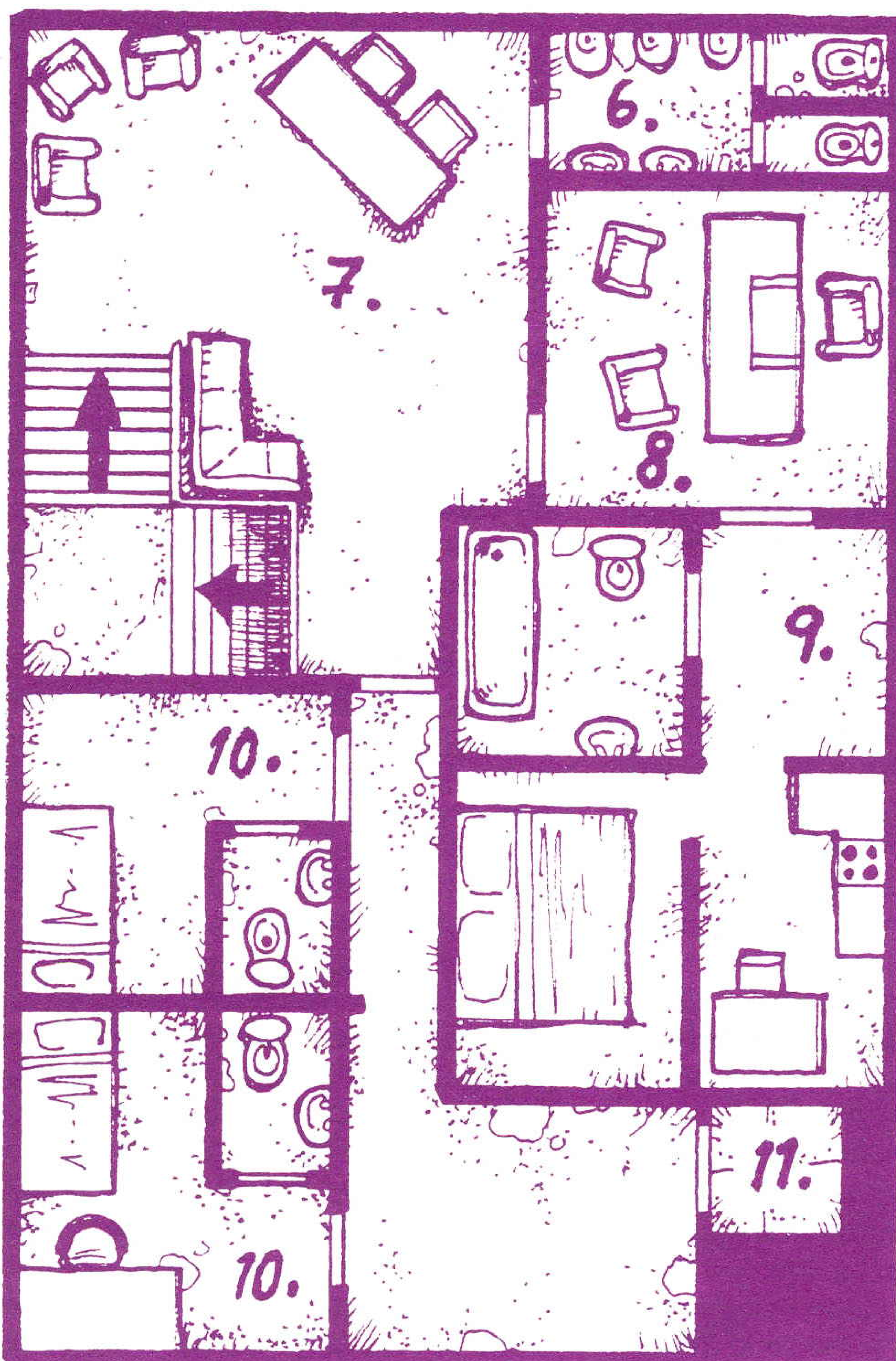
Hissen som leder upp till helikopterplattan.

HELIKOPTERPLATTA

På plattan står en CitySys AR5 Metro med standardbeväpning (se grundreglerna) uppställd. Den är förberedd för flykt och därför fulltankad.

Beroende på hur bra spelarna planerar och genomför attacken kommer det efter att röken lagt sig förhoppningsvis finnas ett antal överlevande kvar. Paddan skall i vil-





ket fall som helst vara vid livet och om spelarna har klantat till det och dödat honom får de en rejäl reprimand från chefen. Den information som i så fall Paddan inte kan lämna hittas av polisens utredare när de går igenom Paddans arkiv.

Om Paddan förhörs avslöjar han att han köpte automatraketkarbinerna av en "zulu refugnik, eller nåt" och att han hämtade vapnen i Weissblocken i Krasow, som ligger i Freizon Ost — en bra bit från Paddans vanliga kvarter. Han köpte totalt tio stycken vapen och har sålt två av dessa för 60.000 ED. En viss Gregor Sachatz ska ha agerat som mellanhand när Paddan köpte vapnen inne på Borovas, som är en matservering i kåkstaden utanför själva blocket.

Även efter detta uppdrag skall rollpersonerna rapportera tillbaka till sina överordnade. Efter att ha fått order om att åter ställa sig i A-beredskap får de vänta en stund på att ovanstående information skall delges dem. Om de inte redan har förhört Paddan själva förstås.

WEISSBLOCKEN: LUBNA

Gregor Sachatz driver Sachatz Bar, en sylta inne i FZO5:B15 Lubna, som länge misstänkts för att hålla på med skumma affärer, troligen droger. Vad man vet om Borovas är bara att det är en relativt enkel plaxsbarrack i två våningar utanför. Rollpersonerna kommer att kallas in och beordras att göra en rekognoscering av området för att sedan föreslå vilka åtgärder som skall vidtas. Till sitt förfogande kommer de att få den bevakningsutrustning de har behov av. På grund av att alla vill ha denna affär avslutad så fort som möjligt kommer det inte att ges möjlighet att gå in i byggnaden för att plantera avlyssningsutrustning och dylikt, dessutom är området sådant att det ändå är omöjligt. All rekognoscering bör göras på avstånd eller genom att uppträda civilt. Ingen misstanke får väckas om att brottslingarna är under bevakning. Rekognosceringen får max ta tolv timmar. Helst skall det gå fortare. Om omständigheterna kräver det har rollpersonerna befogenhet att utföra ett blixtanfall. Denna situation kan uppstå om det skulle visa sig att de misstänkta planerar att fly eller om de påbörjar en flykt. Använd beskrivningen av Lubna i Berlin 2091 för att få den rätta lokalfärgen.

Utefter dessa order skall rollpersonerna utföra rekognosceringen. Spelledaren använder sig av informationen som återfinns nedan om Sachatz Bar och Borovas för att avgöra vad rollpersonerna lyckas få reda på. Som lovat får rollpersonerna tillgång till bevakningsutrustning, om de anser sig behöva detta. Under inga som helst omständigheter tillåts de uppträda våldsamt inne i byggnaden, förutom om det gäller ett regelrätt anfall.

Gregor Sachatz kontrollerar en sektion med 20 lägenheter på P1 (nr 7 på kartan över B15 Lubna). Baren tas upp av fem av dessa, och här har han sin drogförsäljning. Man har ganska många kunder under större delen av dygnet, i synnerhet är trafiken till de övriga femton lägenheterna mycket livlig.

Terroristerna har hyrt in sig hos Sturmers (nr 30-31 på Lubnakartan), eftersom deras ledare Hector Szecin är en gammal soldatkompis till Hans Zimmer. En del av Sturmers kommer dessutom att delta i attacken mot Müller. I väntan på att attacken ska genomföras ägnar några av terroristerna en stor del av tiden åt att hänga i Sachatz Bar eller utnyttja de meatjacks som är i Gregors tjänst.

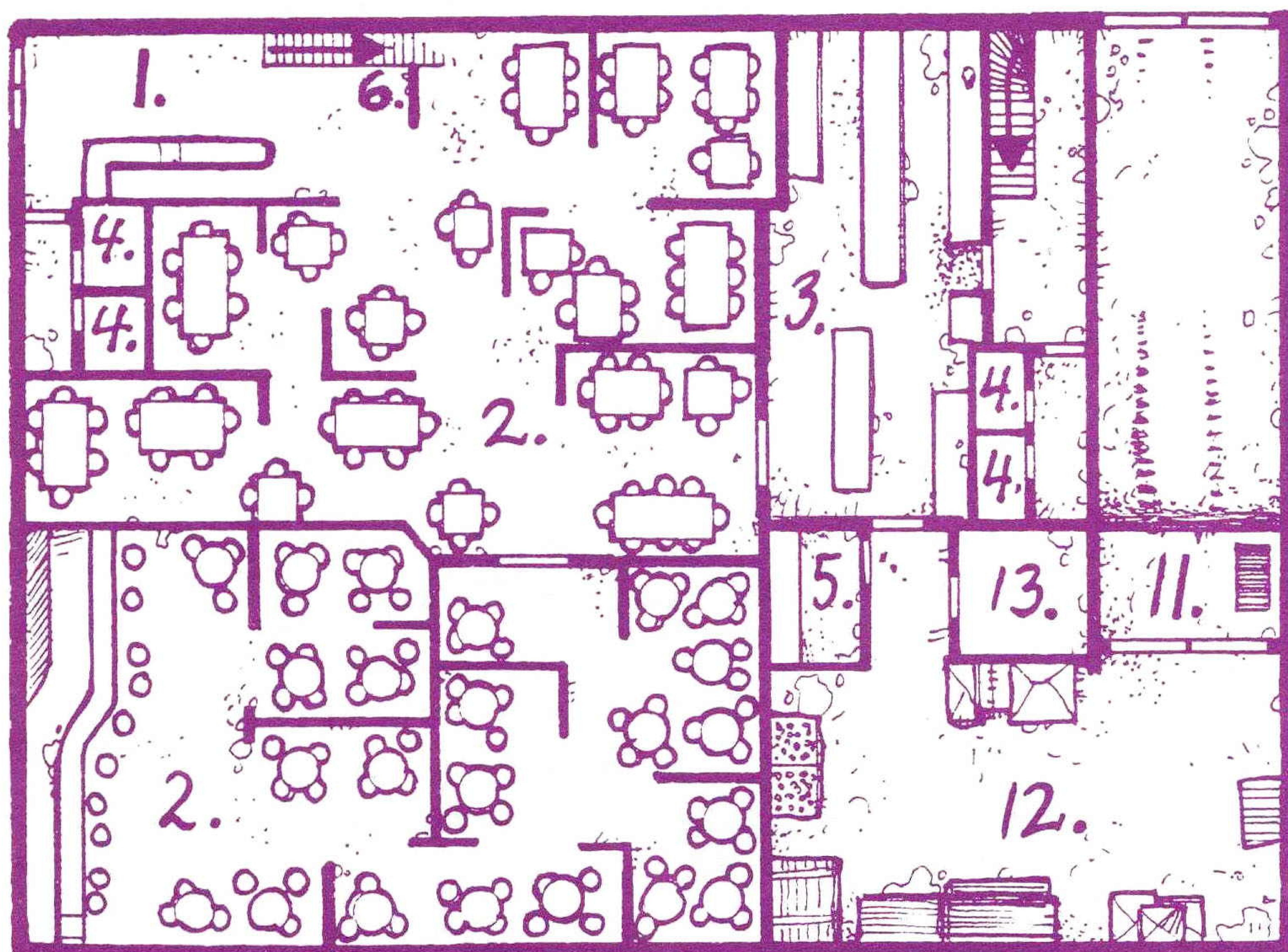
SACHATZ BAR

Sachatz enda inblandning i hela den här affären är att han förmedlade kontakten mellan Paddan och innehavaren av Borovas och att vapnen lämnades över inne på baren. Ingenting av värde kommer att uppsnappas här, om inte Sachatz själv sätts under bevakning eller kontaktas. Om rollpersonerna lyckas övertala honom om att de har fått rekommendationer från Paddan, kan han hänvisa till Borovas, men råder dem att "lugna sig lite, det är lite nervöst just nu..."

SERVERINGSRUM

Ett flertal rum i det som var två lägenheter fyllda med små runda





bord och stolar. På dagarna är det alltid halvfullt med kunder som sitter och dricker.

BAR

Baren vindlar sig fram genom tre före detta lägenheter. Här håller Sachatz själv till när han inte sover. Det är gott om kunder, meatjacks, Sachatz vakter och enstaka medlemmar av Sturmers.

TOALETTEN

En av de få fungerande toaletterna inne i blocket — det är ett torrdass för åtta personer i två avdelningar.

"ÖVERNATTNINGSRUM"

Sovrum i de gamla lägenheterna som används av de prostituerade i Sachatz tjänst. Ett av rummen innehåller Sachatz kontor och bostad.

STURMERS

Sturmers högkvarter är nr 29 på Lubnakartan. Nr 30 och 31 är lägenheter där det bor rasnik refugniks; dessa kontrolleras av Sturmers. De flesta av terroristerna har varit inkvarterade i den här delen av Lubna, men bara ett par stycken finns just nu på plats.

BOROVAS

Borovas är, som namnet kanske antyder, en restaurang med rysk inriktning. Man har ganska många kunder under lunchtimmarna, och man har öppet närapå dygnet runt (stängt bara mellan 23.00 och 05.00. Borovas kontrolleras lite halvhjärtat av Sturmers. Vid denna tidpunkt har därför Zimmer och hans gäng inkvarterats på övervåningen. För närvarande befinner sig endast en av de nigerianska terroristerna, vid namn Rutger, i huset. Han övervakar de femton personer Dödspatrullen har rekryterat på lokal nivå för att fungera som kanonmat vid anfallet mot Müllers fabrik.

Restaurangen är en delvis fristående tvåvåningsbyggnad med källare, och ligger an mot blockets sydsida.

1. ENTRÉ

I entrén mottas man av en av restaurangens anställda (om man kommer för att äta). Två terrorister sitter alltid på vakt vid trappen upp till andra våningen.

2. SERVERINGSRUM

Stor yta fylld med små runda bord och stolar. På dagarna är det alltid halvfullt med kunder. Då finns det alltid tre servitörer som kryssar omkring mellan borden.

3. KÖK

Från köket kan man nå serveringsrummet genom de stora svängdörrarna. Köket är lortigt och ingrott. Man kan alltid finna några ur den illegala arbetsstyrkan här samt en rysk övervakare, oavsett om det är dag eller natt.

4. TOALETTER

Man kan bara nå gästtoaletterna från entrén och personaltoaletterna från trapphuset bakom köket.

5. OMKLÄDNINGSRUM

I detta rum finns skåp med arbetskläder och andra personliga prylar.

6. TRAPPHUS

Trapphuset leder ner till källaren och upp till övervåningen. Vidare finns en varuhiss som går ner till lastkajen på källarnivån.

7. SOVRUM

Sovrum som mot betalning upplåtes till diverse skumma affärer och mystiska typer. Rum 7b innehåller restaurangens kontor. Här sover ägaren Michail Borova om nätterna.

8. RUTGERS RUM

I detta rum bor Rutger. På ett skrivbord vid sängen står hans bärbara dator.

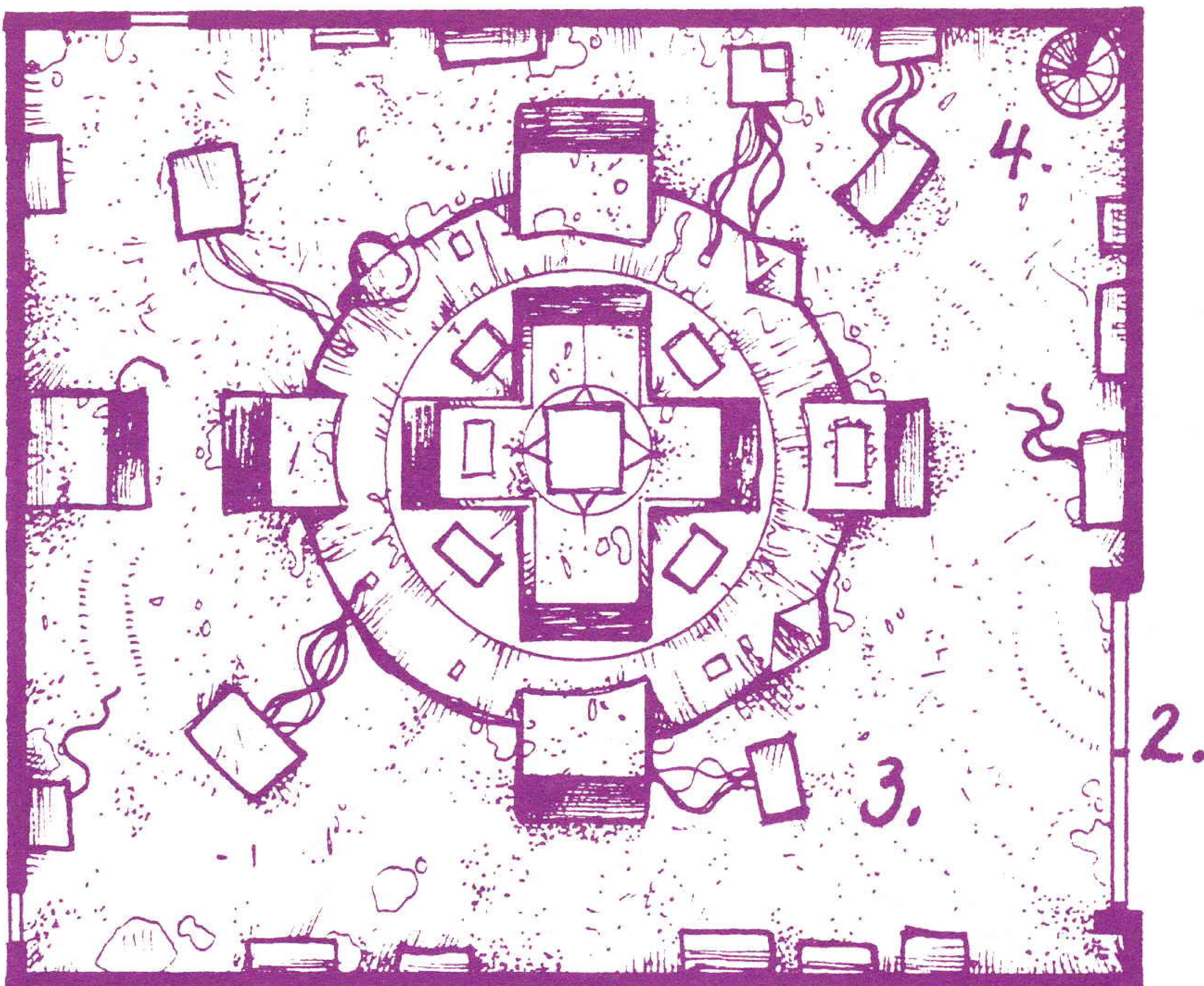
9 OCH 10. TERRORISTERNAS RUM

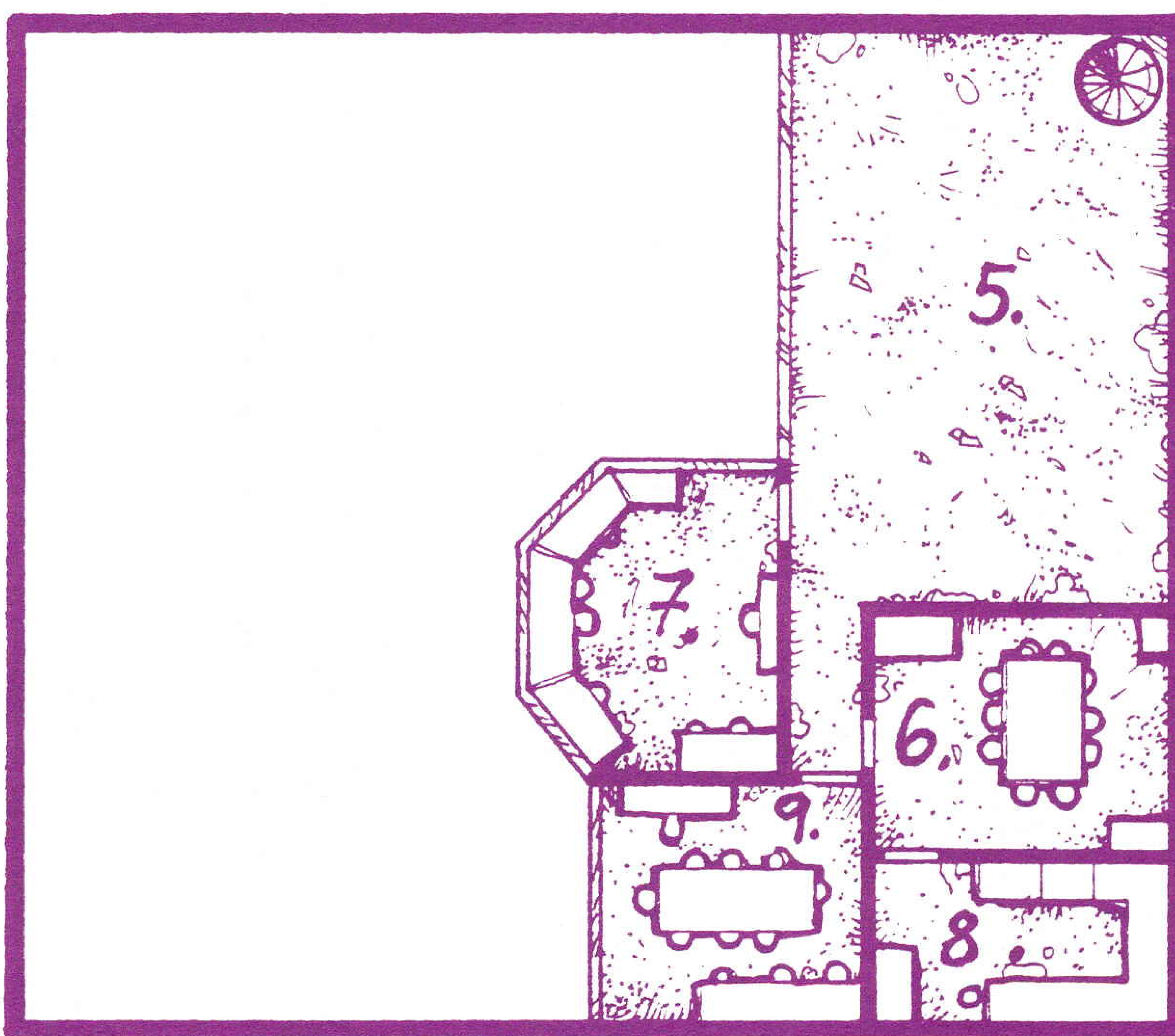
I dessa två större sovrum befinner sig resten av de terrorister som Rutger har rekryterat. Det finns alltid sex personer här som vilar eller spelar kort. De terrorister som inte har fast vakt eller finns i detta rum patrullerar husets korridorer.

11. LASTKAJ

Från ena kortsidan kan man från denna lastkaj lasta in varor i det lager som ligger bakom en stor ståldörr. Vid kontrollerna

till dörren finns vid alla tillfällen fyra vakter från de nyrekryterade terroristerna. Nedanför lastkajen står en Dodger CitCar Automatic (se grundreglerna) parkerad. Denna skall användas vid transporter men även vid en eventuell flykt.





LAGRET (I KÄLLAREN)

I detta lilla lagerrum förvaras ytterligare 50 av de saknade automatkarbinerna.

FRYSRUM (I KÄLLAREN)

Här förvaras en stor del av restaurangens matvaror.

Vid en rekognoscering av stället kan spelarna få reda på att det mesta av personalen går hem efter klockan 23.00, men att det är ganska stor aktivitet i huset trots det. Genom att använda sig av avlyssningsutrustning och värmekameror kan man få en liten uppfattning om det antal personer som befinner sig i huset. Ett mycket lyckat slag mot den relevanta färdigheten ger förstås en mer precis uppskattning. Under dagen patrullerar tre terrorister källaren och övervåningen men håller sig borta från restaurangplanet. Efter att restaurangen stängt utökar de sitt område till att omfatta hela byggnaden.

I detta skede av utredningen kan rollpersonerna få tillgång till extrautrustning om de på ett övertygande sätt kan motivera dess användning.

Vid ett eventuellt anfall på dagen kommer de anställda vid restaurangen att ge upp direkt och panik kommer att utbryta bland gästerna då dessa kommer att försöka fly. Kaos uppstår troligen och om inte spelarna planerat ordentligt kommer troligen oskyldiga civila att bli skadade. Detta föranleder i så fall en ordentlig skrapa från rollpersonernas överordnade.

Oavsett vilken tid på dygnet anfallet kommer är alla terrorister, inklusive Rutger, redo att dö för sin sak och kommer att försvara sig till sista blodsdroppen. Rutger kommer att försöka få tag på sin dator och ta sig till bilen som står parkerad vid lastkajen och fly med den.

I huset kan 50 av de saknade automatvapnen återfinnas. Förutom detta utgör Rutgers dator en källa av ledtrådar, så det är viktigt att den inte förstörs i den allmänna oordningen. Ingen av de närvarande på restaurangen förutom Rutger kan tillföra denna utredning något vettigt och Rutger vägrar att låta sig infångas levande. Om så skulle behövas tar han sitt eget liv. Om rollpersonerna skulle lyckas fånga honom i alla fall kommer han inte under några som helst omständigheter att avslöja något om operationen.

VÄNTAN

De ledtrådar som teknikerna lyckas samla ihop på platsen är inte många. Vapnen leder ingen vart och ingen av de gripna vet något om operationen. Återstår endast den dator som återfanns på platsen. Polisen och Müllers datatekniker tar hand om den och låter den genomgå diverse undersökningar och andra tester, för att slutligen komma fram till ett resultat.

Under tiden har rollpersonerna åter rapporterat till sin överordnade och beroende på hur operationen gick har de fått skäll eller berömmelse eller en blandning av båda. Efter rapporten beordras de att vila och ställa sig i B-beredskap.

De får vila i hela fyra timmar medan datateknikerna går igenom datorn. Efter detta kallas de in i operationsledningsrummet där deras nya order läggs fram.

Chefen vänder sig mot er, lägger händerna på ryggen och börjar gå fram och tillbaka framför er. "Vi har äntligen lyckats knäcka de koder som fanns i den dator ni lyckades säkra genom anfallet på Borovas och har slutligen fått fram information som kan leda oss till problemets kärna". Ni ser er om och ser de nervösa personerna från Müller som innerligen hoppas att detta skall vara det sista skedet i denna för dem pinsamma affär. Er chef fortsätter tala. "Information i denna dator har lett oss till Furima Fission i Krasow, där vi med hjälp av flygspaning har lyckats fastställa närvaron av ett antal personer. Då kraftverket är stängt har vi dragit slutsatsen att personerna befinner sig där i olagligt syfte. Dessutom har vi på foton sett hur de förbereder en flykt, varför det är av yttersta vikt att vi slår till snabbt och hindrar dem från att försvinna. Därför har vi återigen kallat samman er för att genomföra attacken. Eftersom det dessutom ligger i ett område som kontrolleras av Katastroffonden, vill vi ha vårt eget folk som spjutspets. Katastroffonden har inte fått veta alla detaljer om varför vi vill hämta in brottslingar inne i vad som är deras jurisdiktion. Var diskreta med all information som ni lämnar till representanter för Krasows metropolstyrkor."

Rollpersonerna får kartorna över kraftverket (karta 4) samt befogenheter att om det är nödvändigt döda alla som gör motstånd om det visar sig vara de som polisen söker. Under inga som helst omständigheter får någon person fly från stället. Kra-

sows metropol kommer att slå en ring runt blocket för att hindra flykt till fots men det är upp till rollpersonerna att se till att ingen kan fly med gömda flygfordon eller militära markfordon som inte den reguljära polisstyrkan kan stoppa. Allt är väldigt bråttom för att hindra Katastroffondens representanter att få veta mer om operationen, vilket leder till att rollpersonerna kommer att släppas ner på kraftverkets tak från en helikopter. Inget flygunderstöd kommer heller att kunna ges eftersom det är för tätt mellan blocken.

Kraftverket läcker som ett såll. Utrusta rollpersonerna med skyddsdräkter mot strålning.

DÖDSPATRULLEN

Kärnan i den terrorgrupp som stulit vapnen och som planerar att anfalla Müllers fabriker befinner sig i det övergivna kraftverket Furima Fission. Detta kraftverk får rollpersonerna ritningar över innan de anfaller. Det är upp till spelarna att bestämma sig för att utföra en rekognoscering innan anfallet och hur de vill anfalla. Antingen till fots eller med hjälp av helikoptern eller en kombination av de båda sätten. Huvuddelen av kraftverket befinner sig under marken. Terroristerna har ockuperat de "synliga" delarna ovan jord.

STÄNGSEL

Kraftverket är omgivet av ett elektriskt stängsel som Zimmer och hans gäng har satt i funktion. Om någon utan isolering skulle röra vid stängslet råkar han ut för en elattack med STY 15 mot FYS på motståndstabellen. Ett misslyckat slag från spelarens sida resulterar i medvetslöshet. Fummel är liktydigt med döden. Om någon nuddar stängslet utlöses även ett larm inne i kraftverket och terroristerna blir medvetna om anfallet.

1. GARAGE

Det gamla garaget används av terroristerna som både garage och lager för bränsle och andra elektriska prylar. Här står även den bränsledrivna generatorn som förser stängslet och kraftverksbyggnaden med ström. I garaget finns fem terrorister som underhåller generatorn och vaktar de fordon som finns där. I garaget finns också en MacAugrie ZX (se Techno 2090) samt en ATT 4000 (se Techno 2090). Dessa används till att köra terrorister och utrustning och kommer att användas som flyktfordon om någon av försvararna får möjlighet till det.

2. PORT

Den enda ingången till kraftverket förutom taket. De andra dörrarna har blockerats av Zimmers män. Två vakter vaktar alltid denna port och har uppsikt över garaget och den del av stängslet som är inom deras sektor.

3. KONTROLLCENTRAL

Hela nedre våningen består av en stor hall. Den tar även upp halva andra våningen.

4. TRAPPA

Spiraltrappan leder både ned till reaktorrummen 50 meter ner, och upp till andra våningen och taket. En vakt står posterad på detta plan.

LAGER

Lagret ligger mellan kontrollcentralen och det egentliga kraftverket och består av hylla efter hylla med reservdelar. Det som kunde användas har Zimmers män tagit hand om och därför återstår endast bråte här nere. Om terroristerna blir omringade kan de försöka ta sig ned hit och förskansa sig. I ena hörnet finns en avloppsbrunn men den är för smal för att någon skall kunna ta sig ut eller in utan att behöva spränga eller på annat sätt vidga hålet. I ett av hörnen står lådor med resten av de försvunna automatkarbinerna.

Alla som oskyddade befinner sig här nere kommer så småningom att utveckla en hel provkarta strålningssjukdomar. De av Zimmers män som överlever attacken kommer att avlida inom en vecka av den strålningsdos de har fått i sig. Detta är en medveten plan från Zimmers sida så att det inte blir några vittnen kvar. Själv är han immun mot strålning.

5. BESÖKSRUM

Trappan leder till ett rum med en stor plaxruta som visar kontrollcentralen och monitorer som visar generatorhallen. Förut kom besökare via helikopter och visades ner i detta rum för att beskåda underverket. Nu för tiden sitter en vakt lutad mot plaxrutan.

6. MATSAL

Möblerat med ett matbord och ett antal stolar.

7. VAKTRUM

I det gamla vaktrummet har terroristerna bäddat och använder det som sovrum. På golvet ligger flera sovsäckar och liggunderlag. Vid början av anfallet ligger två terrorister och vilar härinne.

8. KÖK

Utrustat med mikrovågsugn och kylskåp.

9. PLANERINGSRUM

Här planerar terroristerna sina fortsatta attacker. Möblerat med ett bord och en dator. På bordet ligger flera kartor över olika anläggningar som tillhör Müller. När anfallet inleds befinner sig Zimmer här med tre av sina kollegor. En lucka i taket leder upp till takplanet. Genom denna kommer Zimmer att försöka nå helikoptern som står på taket när anfallet börjar.

VAKTKUR

Trapphuset fungerar som vaktrum mot anfall på kraftverket. Det finns alltid tre vakter på taket. Två som patrullerar och spanar efter misstänkta anfall och en som sitter och värmer sig i vaktkuren.

TAKET

Under ett kamouflagenät på taket står en helikopter, modell Overlook (se SVOT). Tack vare kamouflagenätet kan det inte upptäckas på längre avstånd, och har också undgått polisens kameror.

När anfallet drar igång kommer terroristerna att försvara sig till sin yttersta förmåga, beredda att dö för sin sak. Zimmer försöker fly med helikoptern eller med ett av fordonen i garaget och tänker inte låta sig fångas levande.

Efter att rollpersonerna har genomfört sin del av operationen och nedkämpat samtliga terrorister kommer den ordinarie polisen med de tekniska utredarna att inta brottsplatsen och rollpersonerna beordras att inställa sig i högkvarteret för avrapportering.

Äventyret är avslutat för deras del.

EPILOG

Efter en vecka kallas rollpersonerna in på chefens kontor. Där möter de ansvariga från Müller som personligen tackar dem för deras insats och överlämnar en gåva på 1000 ED till varje rollperson samt varsin exklusiv variant av Vernichter — att helst inte användas alls... De rapporterar att de som ansvarat för säkerheten vid Müllers fabriker blev mutade av ett annat företag för att låta stölden av vapnen genomföras. Vidare meddelas det att de ansvariga har straffats. Om rollpersonerna vill ha arbete hos Müllers SVOT-styrkor är de alltid välkomna.

Om spelledaren anser att rollpersonerna uppträtt på ett hedervärt och exemplariskt sätt får de även en utmärkelse av sin chef vid en ceremoni senare under veckan där alla SVOT-team och överordnade finns på plats. En stor ära.

SLUT?

Självklart är det inte slut i och med att rollpersonerna blivit dekorerade. Lagos vill fortfarande hämnas på Müller och nu också på de som såg till att deras planer gick åt skogen, alltså rollpersonerna. Kanske Müller vill hyra rollpersonerna för att göra en räd mot Lagos, som hämnd för stölden och de planer på anfall mot deras anläggningar som fanns? Drogs mutanterna in i anfallet på Paddans högkvarter? I så fall kan det urarta till mutantupplopp där rollpersonerna kallas in för att kväsa protesterna. Om spelarna klantade till det kanske de får sparken och får anställning hos någon annan SVOT-styrka? Kanske de får fängelse? Kanske de...

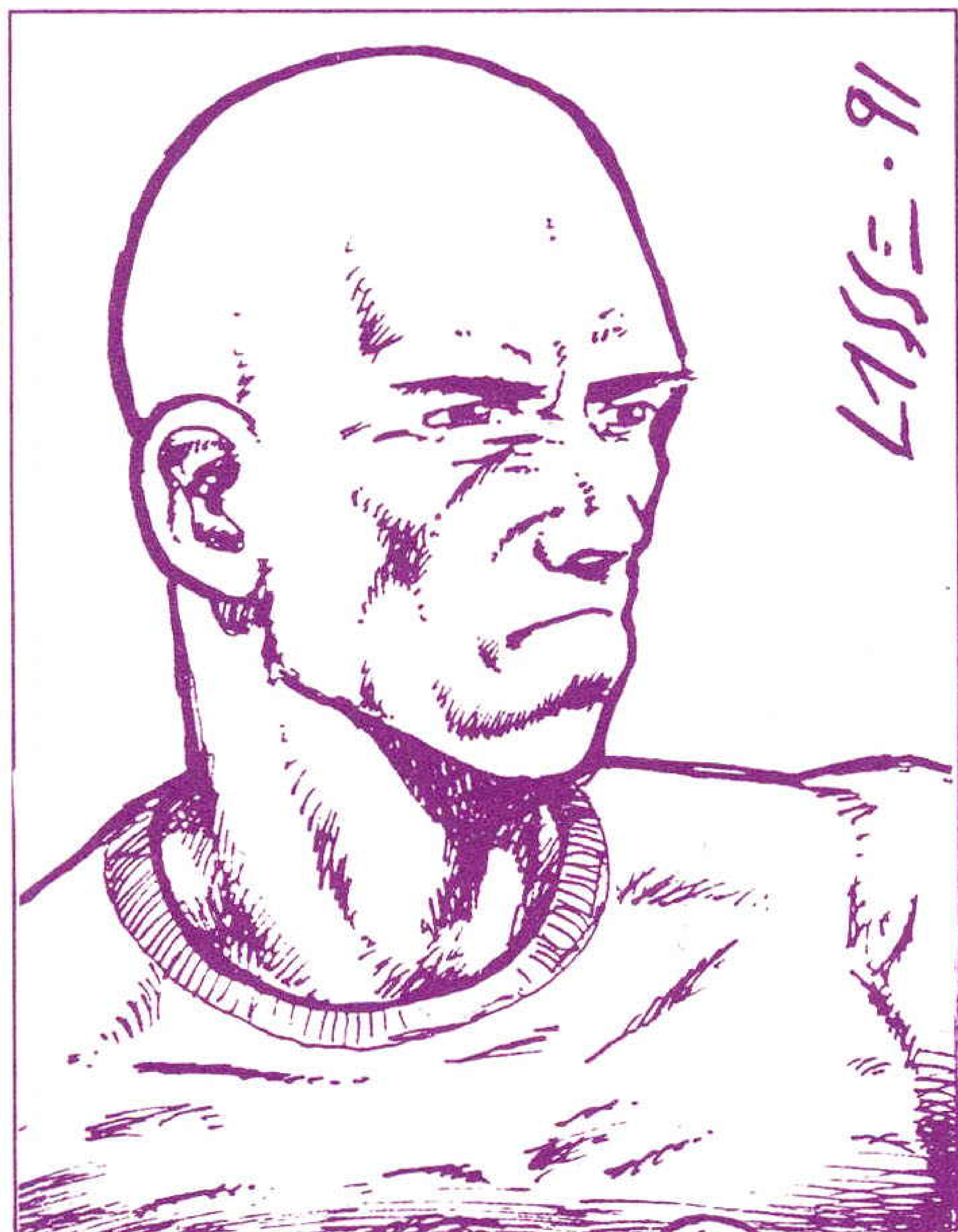
SLP

Här beskrivs de spelledarpersoner som kan komma att blandas in i stridigheter under äventyrets gång. Andra som endast figurerar helt flyktigt har pga utrymmet inte tagits med (t ex arbetskraften på Borovas, Michail Borova, Paddans sekreterare eller hans pilot). Utrustningen har hämtats från SVOT, Techno 2090 samt grundreglerna.

MICK LORELL OCH JONSEY ALBIEN

STY	13	SMI	12	MST	10
INT	9	STO	13	PER	7
FYS	13	SB	+1T4	KP	26

Förflyttning: 25
Klass: NOM (Kriminell)
Ålder: 23 och 25
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Automatvapen 50%, Gevär 60%, Rörliga manövrer 55%, Undvika 40%
Utrustning: Automatraketkarbiner, skottsäkra västar, långa rockar



Hans Zimmer

MORIAN MATZERKREUT

STY	12	SMI	11	MST	10
INT	10	STO	12	PER	12
FYS	11	SB	±0	KP	23

Förflyttning: 22
Klass: NOM (Kriminell)
Ålder: 27
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Rörliga manövrer 45%, Iakttagelseförmåga 55%, Automatvapen 65%, Obeväpnad strid 60%, Undvika 35%, Pistol 65%
Utrustning: Skottsäker kostym (ABS 8), Desert Eagle .357 (med två extra magasin), solglasögon, portfölj med Blue Dust

PADDANS VAKTER (ELVA STYCKEN)

STY	13	SMI	14	MST	12
INT	12	STO	13	PER	10
FYS	14	SB	+1T4	KP	27

Förflyttning: 28
Klass: NOM (Merc)
Ålder: mellan 20 och 30
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Gömma sig 45%, Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 50%, Automatvapen 55%, Obeväpnad strid 60%, Undvika 35%
Utrustning: Ingram (tre extra magasin), skottsäker jacka (ABS 8)

PADDAN

STY	6	SMI	5	MST	17
INT	17	STO	18	PER	5
FYS	7	SB	±0	KP	25

Förflyttning: 25 (rullstol)
Klass: NOM (Korp)
Ålder: 56
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Datorkunskap 55%, Fingerfärdighet 20%, Iakttagelseförmåga 90%, Övertyga 75%, Enhands närstridsvapen 35%, Pistol 55%, Undvika 05%, Fixare 75%, Köra rullstol 85%
Utrustning: Rullstol samt diverse andra resurser, Automag III

RUTGER

STY	16	SMI	16	MST	12
INT	13	STO	16	PER	10
FYS	15	SB	+1T4	KP	31

Förflyttning: 31
Klass: NOM (SVOT)
Ålder: 34
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Fingerfärdighet 60%, Första Hjälpen 65%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 75%, Automatvapen 75%, Enhands närstridsvapen 65%, Gevär 80%, Kniv 70%, Pistol 80%, Undvika 55%, Obeväpnad strid 75%, Kastvapen 65%
Utrustning: Kniv, UZI (tre extra magasin), Laserpistol FFA Portatif-MF, skyddsoverall (Protech 4), fem splittergranater
Cybernetik: Target Lock, CAK

LOKALA TERRORISTER PÅ BOROVAS (15 ST)

STY	13	SMI	13	MST	10
INT	8	STO	12	PER	10
FYS	11	SB	±0	KP	23

Förflyttning: 22
Klass: NOM (Kriminell)
Ålder: mellan 20 och 30
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Rörliga manövrer 35%, Iakttagelseförmåga 25%, Automatvapen 65%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 45%, Pistol 55%, Kastvapen 25%
Utrustning: Skyddsoverall (Protech 4), Ingram (tre extra magasin), Beretta M92 (två extra mag), fyra splittergranater

HANS ZIMMER

STY	17	SMI	17	MST	15
INT	16	STO	17	PER	13
FYS	14	SB	+1T6	KP	31

Förflyttning: 31
Klass: NOM (SVOT)



Paddan

Ålder: 36
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Iakttagelseförmåga 60%, Rörliga manövrer 85%, Automatvapen 90%, Gevär 90%, Pistol 90%, Obeväpnad strid 90%, Undvika 65%, Flygfordon 85%, Kastvapen 65%
Utrustning: Skyddsoverall (Protech 4), maskinpistol Robocop III, Desert Eagle (kal .44 Magnum), H&K MP5, extra ammunition till alla vapen, fem splittergranater
Cybernetik: Target Lock, CAK, Hyperaktivator
Mutation: Immunitet mot radioaktivitet

UDP-FOLK I KRAFTVERKET (17 ST)

STY	16	SMI	16	MST	12
INT	13	STO	16	PER	10
FYS	15	SB	+1T4	KP	31

Förflyttning: 31
Klass: NOM (SVOT)
Ålder: mellan 26 och 34
Huvudhand: Höger
Färdigheter: Fingerfärdighet 60%, Första Hjälpen 65%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 70%, Automatvapen 75%, Enhands närstridsvapen 65%, Gevär 80%, Kniv 65%, Pistol 65%, Undvika 50%, Obeväpnad strid 75%, Kastvapen 45%
Utrustning: Kniv, UZI (tre extra magasin), Laserpistol FFA Portatif-MF, skyddsoverall (Protech 4), tre splittergranater
Cybernetik: Target Lock, CAK

Rop ur det förgångna

Ett äventyr till Drakar och Demoner av Marcus Thorell

Detta är ett fasansfullt spökäventyr till Drakar och Demoner. Handlingen kan förläggas var som helst där det finns en lämplig borg. Ett förslag är Gråhall, ett befäst hus vid Tårsjön strax syd-sydväst om Kandra i Berendien.

När äventyret börjar har det gamla huset Gråhall fått en ny länsherre, som håller på att organisera upp länet efter en lång tids förfall. Området har varit glest befolkat, men även det håller på att förändras nu när länsherren lockar med låga skatter och goda möjligheter för nybyggare att erhålla jord att bruka. Allt ser ljust ut tills en kylig höstnatt när plötsligt stormvindarnas tjut förvandlas till ett hjärtskärande skri av förtvivlan och skräck. Ett spöke har börjat hemsöka Gråhalls källare och har redan erövrat själen av en av borgens lojala riddare. Fästets husfolk hotar att ge sig av om inte länsherren gör något åt spöket. Därför söks äventyrare som kan ställa upp som spökjägare.

DORINDALILS KLAGAN

Min hallgång är i rörelse, rör sig som oceanen
Min hallgång rör sig som havet
Det förflutnas röster i förgrämelsens mörker
Som rösters klagan över ohelig mark
Jag navigerar till det förflutnas glänsande strand

Mitt stoft förtvinar bakom grå murar
Mitt liv förtvivlar i mörkrets vila
Åh, jag är Dorindalil, erbarmliga stackars mig
Obarmhärtigt inspärrad för min lärdoms skull
Olyckligt inlåst i framtidens kedjor, helt stilla

I den magiska symbolens fem tecken uppstår mitt liv
Inom fem osaliga gravars gränser
Gränser som kan brytas av en hjälpande hand
En hand som sträcks ut genom tid och rum
Din hand hjälper mig, hjälp mig

Spöket i Gråhall är av en lite annorlunda sort och följer inte direkt de regler som gäller för de flesta vanliga odöda och spöken. Hur det ska hanteras beskrivs i äventyret. En sak att komma ihåg: det går inte att bekämpa det på något känt eller ens okänt sätt. Man kan dock hjälpa det med en liten tjänst...

Om du vill, och har spelare som äger en borg och själva är länsherrar, kan du givetvis låta rollpersonernas citadell vara skådeplatsen för äventyret. Eller också kan det vara landets konung som har anförtrott rollpersonerna Gråhall som belöning för något. Där ska de tjänstgöra som länsherrar för att få lite ordning på länet. Om så är fallet är rollpersonerna säkerligen mycket angelägna om att lösa spökets gåta, och försöka göra det själva för att slippa dåligt rykte. Om de inte äger någon borg och du fortfarande har svårt att få dem motiverade att ta itu med äventyret finns det flera andra möjligheter att tvinga dem till det. Ett alternativ kan vara att Gråhalls länsherre är en mycket god vän till dem. Ett annat är att rollpersonerna möter spöket under sina vandringar i trakten och att hon erövrar en rollpersons eller SLPs själ. Detta kan visserligen vara tråkigt för den spelare vars rollperson råkar ut för det grymma ödet, men användbart mot viktiga SLP som sitter inne med värdefull information för rollpersonerna. Man kan ju annars låta det drabba en rollperson var spelare inte är närvarande under speltillfället.

DEN SORGLIGA BAKGRUNDEN

För att bättre kunna förstå vad som försiggår på Gråhall måste vi gå tillbaka i tiden åtskilliga år. Detta är mycket mer än en enkel spökhistoria som rollpersonerna kommer att hamna i. Det hela började för dryga två sekel sedan när den livsglada Dorindalil, dotter till Gråhalls dåvarande länsherre Amadus Odarion, levde under en tid då magi förkastades och ansågs vara illviljans främsta redskap.



Denna negativa attityd är skälet till att historien om den gladlynta Dorindalil Odarion fick ett sådant tragiskt slut.

Dorindalil var dotter till baron Amadus och baronessan Nira. Amadus var länsherre under slutet av 300-talet och en bit in på 400-talet eO. Dorindalil var inte biologisk dotter till Amadus, men det var han lyckligt ovetande om medan hon växte upp. När Amadus en gång var ute på en ganska lång jakttur träffade Nira en hemlig älskare. Vem den ståtlige älskaren var visste knappt Nira själv. Därför var det ingen som visste att han egentligen tillhörde skogens älvfolk och att han hade antagit mänsklig skepnad för att kunna förföra Nira.

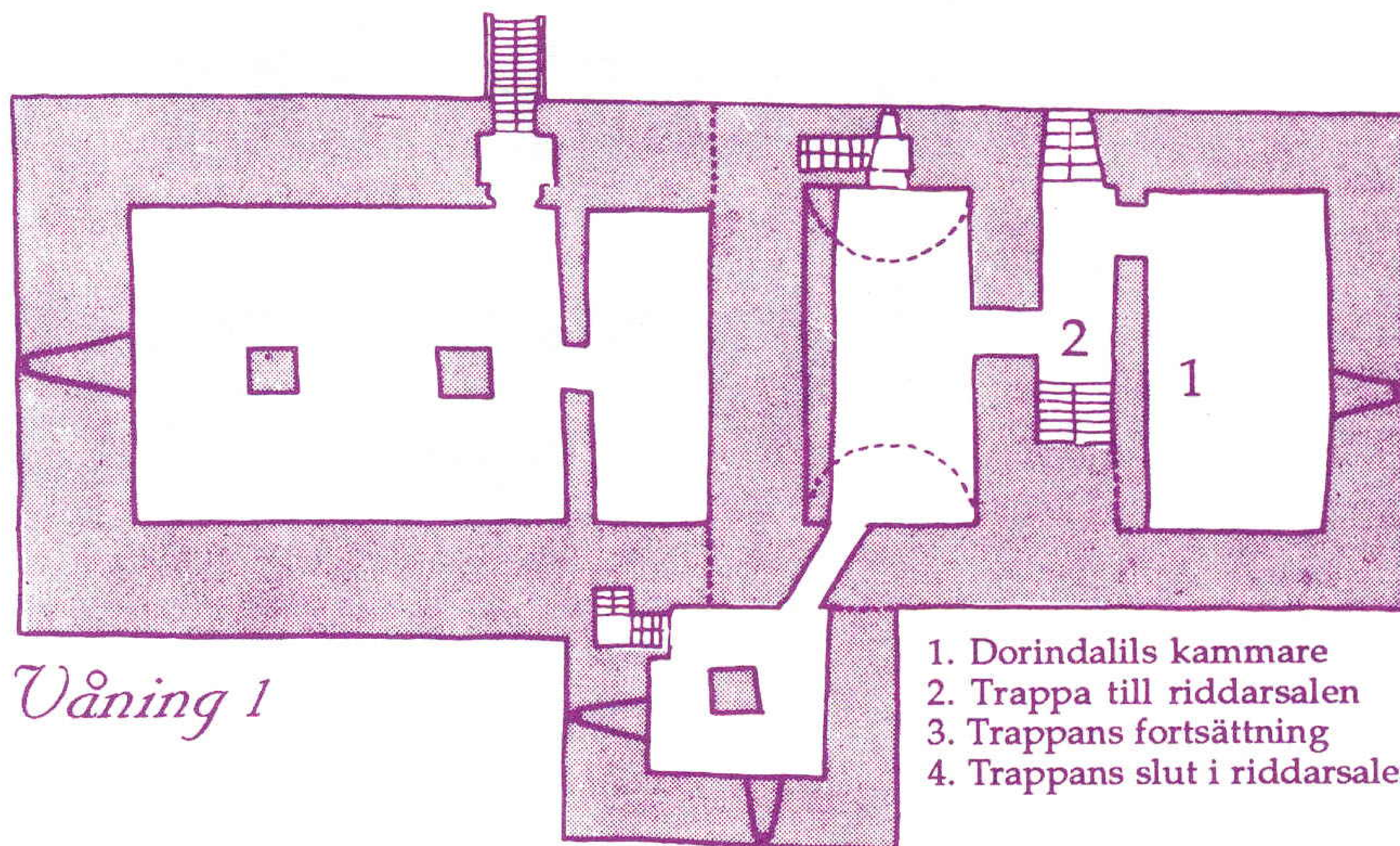
Nåväl, hon födde en dotter som hon, på den okände faderns begäran, kom att kalla Dorindalil. Namnet betyder "Skogens dotter" på satenu, men det var det ingen på Gråhall som visste (rollpersoner som kan åtminstone lite hjälplig satenu, B1, förstår omedelbart vad namnet betyder eftersom orden faktiskt hör till de allra vanligaste på på det språket). Amadus tvivlade aldrig på att det var hans riktiga dotter och älskade henne högt. Till saken hör att det i hans ungdom spåddes att en jungfru skulle orsaka hans död, och att jungfrun inte skulle vara hans dotter även om hon uppgav att hon var det. Spådomen hade förbleknat i hans minne, men när Dorindalil föddes påminde han sig om den men betraktade allt som nonsens. "Dorindalil *är* ju min dotter!"

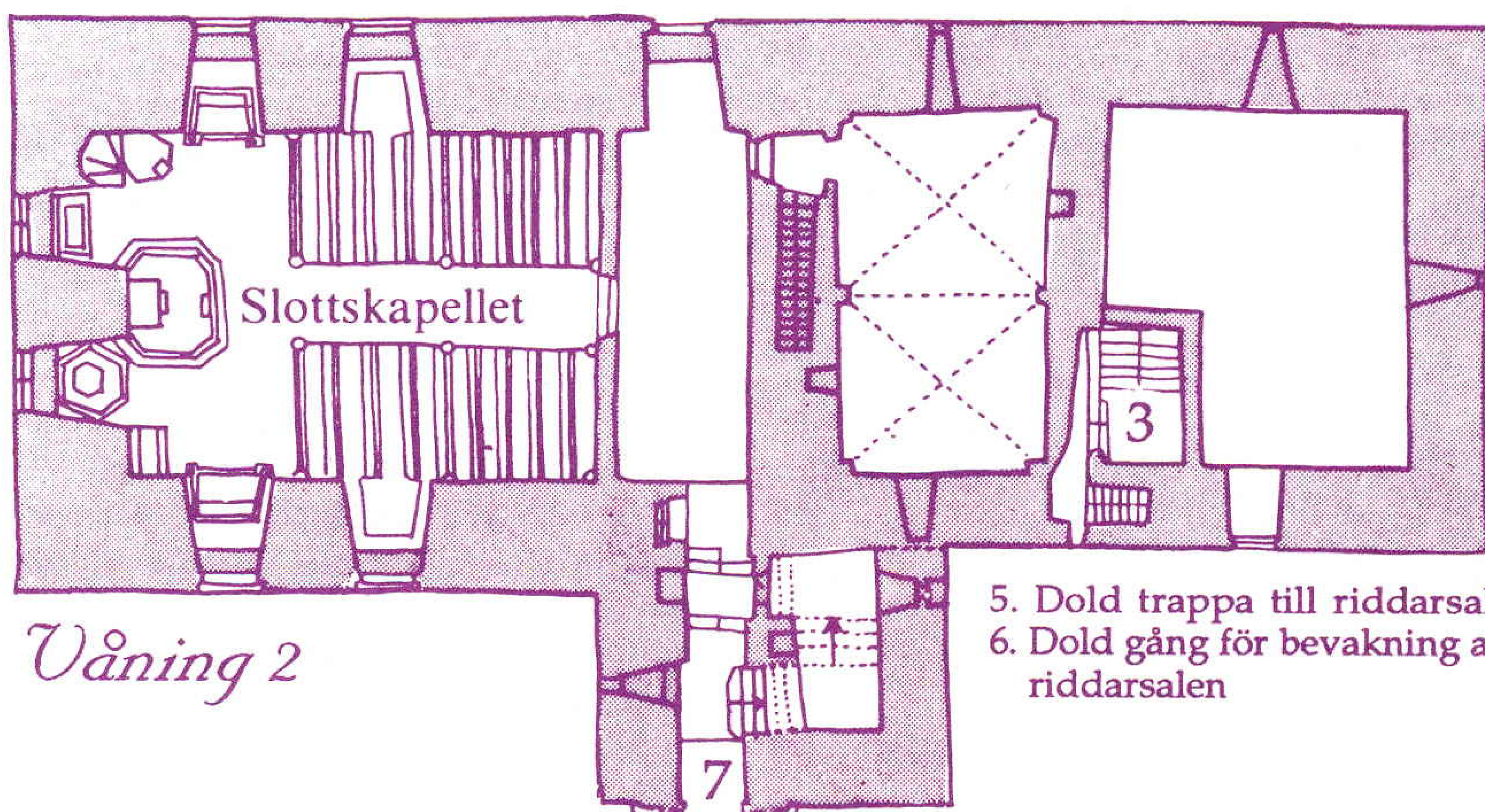
Dorindalil växte upp till en underskön flicka med långt, mörkt hår som antog en djupröd nyans i starkt solljus. Håret låg över axlarna i en vågig kaskad. Hon hade en lång, slank kropp med stolt hållning. Hennes ansikte lystes upp av hennes inre glädje och strålade av barnets oskuld. Hon var lätt som en vårvind och glad som den skinande solen, där hon dansade fram över blomstrande ängar, men hon hade även ett temperament lika omskakande som stormens vindar. Hennes mandelformade ögon var svarta och glänste som natthimlens alla tindrande stjärnor. Egentligen var hon inte lik någon av sina föräldrar, men det var inte många som ägnade några tankar på detta. Nira var förstås lite orolig, men hon bevarade sin hemlighet mycket väl.

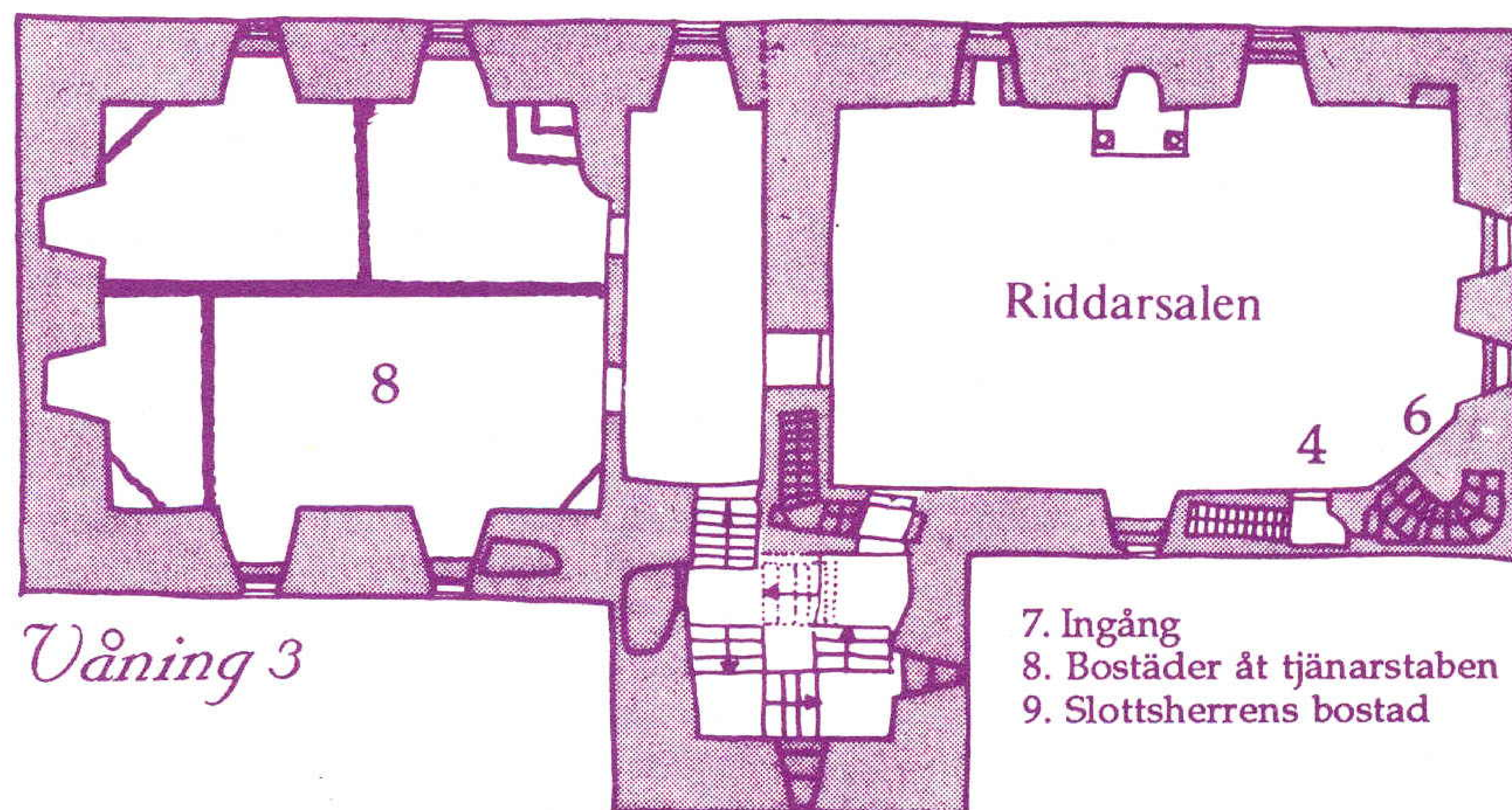
Alla män som Dorindalil mötte fick sina hjärtan krossade och ohjälpligt fängslade vid blotta åsynen av henne. Det var inte många i trakten som inte försökt fria till den unga jungfrun, men hon visade aldrig något intresse för att stadga sig. Hon var en gladlynt flicka med ett eldigt humör och en stark vilja som ingen vågade trotsa.

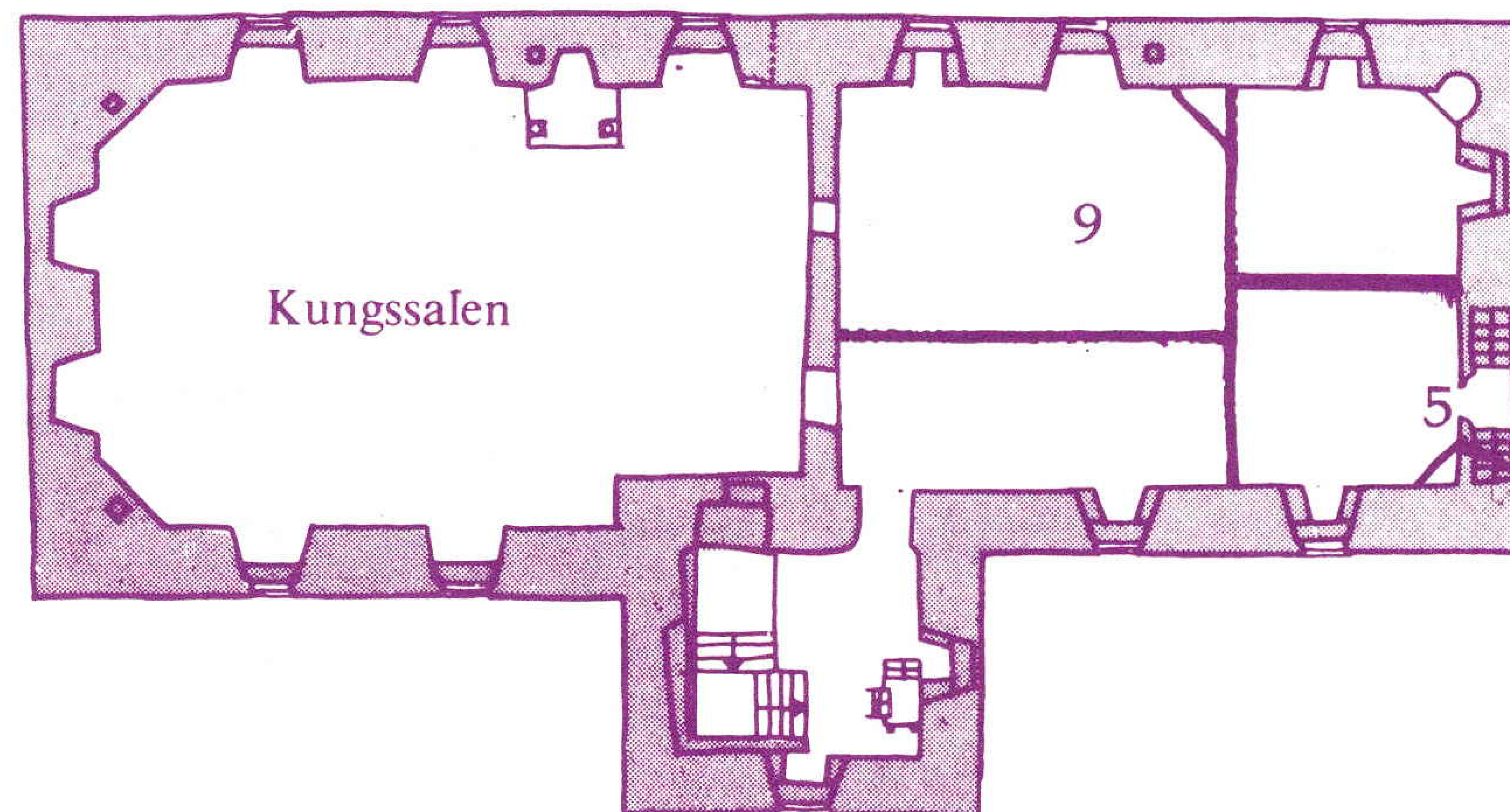
På ena eller andra sättet fick hon alltid som hon ville, men hon var ibland tvungen att vidta vissa åtgärder för att driva igenom sin vilja. Hon kunde uppträda uppfostrat, om hon verkligen ville, men gillade att kläcka vassa kommentarer och att spela lockande, farlig och gäckande förförisk. Alla hade svårt att tycka något annat än bra om henne.

Hon lockades av allt det som kunde upptäckas i världen och bad om att få göra en resa för att få se sig om. En dag fick hon därför lämna Gråhall och ensam resa till Kandra. Ensam — tillsammans med en väpnad eskort, vill säga. I Kandra bodde hon hos nära vänner till familjen. Hon var borta i över ett år och gjorde nya och intressanta bekantskaper, samtidigt som hon lärde sig sina inre hemligheter. Hon fick insikt om att hon ägde magiska krafter och började försiktigt studera magins dunkla vägar. Begåv-











ningen härstammade från skogens hemlighetsfulla folk.

Under tiden fick Gråhall ett oväntat besök. Det var Dorindalils riktiga far som besökte fästet och bad att få träffa sin dotter. Amadus fick då reda på att han inte var far åt Dorindalil och greps av vredesmod. Han jagade bort främlingen och vägrade tala med Nira. All hans kärlek hade vänts till hat. Den gamla spådomen var sann när allt kom omkring...

När Dorindalil återvände till Gråhall, lycklig över sina magiska förmågor, möttes hon av en mäkta förgrymmad borgherre. Men ingenting hände, fadern var bara mycket sur. Dorindalil fortsatte att praktisera magi för att lära sig mer, men det ville sig så illa att hon upptäcktes. När Amadus fick veta att hon tagits på bar gärning med att utöva häxeri och svartkonst blev det droppen som fick bägaren att rinna över. Förblindad av vrede lät han mura in henne i ett hemligt rum i källaren för att låta henne dö. Hon var inte hans dotter, utan en främlings. Dessutom var hon en häxa! Till råga på allt skulle hon orsaka hans död om man skulle tro spådomen. Hon förtjänade inget annat, tyckte Amadus. I samma slag hämnades han även Niras otrohet.

När folket började fråga om Dorindalil spred Amadus ryktet om att hon hade dragit på sig en dödlig och smittsam sjukdom under sina långa resor och besök i främmande länder. Hon var bortom all hjälp ch förbjuden att lämna Gråhall för att inte riskera att hela landsbygden smittades ner. Senare avled hon av sina fruktansvärda krämpor, sa han. I viss mån hyllades baron Amadus som en hjälte som hade räddat folket undan en dödlig pest, men andra saknade henne och trodde inte på Amadus historia. Emellertid försökte Nira sprida ut att han hade murat in Dorindalil i källaren, men avslöjade aldrig varför. Motvilligt höll även hon sig till historien om pesten.

Sålunda gick stackars Dorindalil en hemsk och kvalfull död till mötes i sitt mörka lönnrum i Gråhalls dunkla källare.

Dorindalil kunde ha blivit allt vad hon velat. Hon hade förutsättningarna, men alla hennes drömmar gick förlorade i den mörka källaren Hennes livsvilja förblev dock stark. Som en sista utväg försökte hon en ritual som skulle kunna förbereda hennes återkomst till världen. Hon fick kontakt med en övernaturlig makt som tillät henne att lämna dödsriket på villkor att hennes hemliga grav, tillsammans med fyra andra osaliga gravar, skulle ingå i en magisk symbol, ett pentagram. Först när pentagrammet av gravar var fullbordat skulle hennes ande få återvända till det materiella planet för att utkräva hämnd (detta tilläts av ödets krafter genom den gamla spådomens skull).

Nira dog snart därefter av sorg och ångest. Likaså avled Amadus av ångest och grämelse. De hade vänt sig inåt och förvandlades till dystra och irriterade personer vars popularitet hos folket försvann. När båda hade dött återgick baroniet Gråhall till Berendiens krona, men stod utan läntagare under lång tid. Borgen stod övergiven och förfallen ända till våra dagar, då den rustades upp och återigen togs i bruk av trogen vasall till kronan.

Men det är nu som problemen uppstår...

Även nu, i våra dagar, berättas sägner om Dorindalil, även om det bara är de allra äldsta som känner till dem. Legenden säger att hon murades in någonstans i Gråhall därför att hon var pestsmittad, men det finns de som hävdar att det fanns starkare motiv till att göra sig av med henne. Några hävdar att hon var en häxa och att hennes far hörde till älvfolken eller skogens småfolk, vilket ju också är sant trots att ingen egentligen har någon anledning att tro just detta.

DETTA HAR NYLIGEN HÄNT

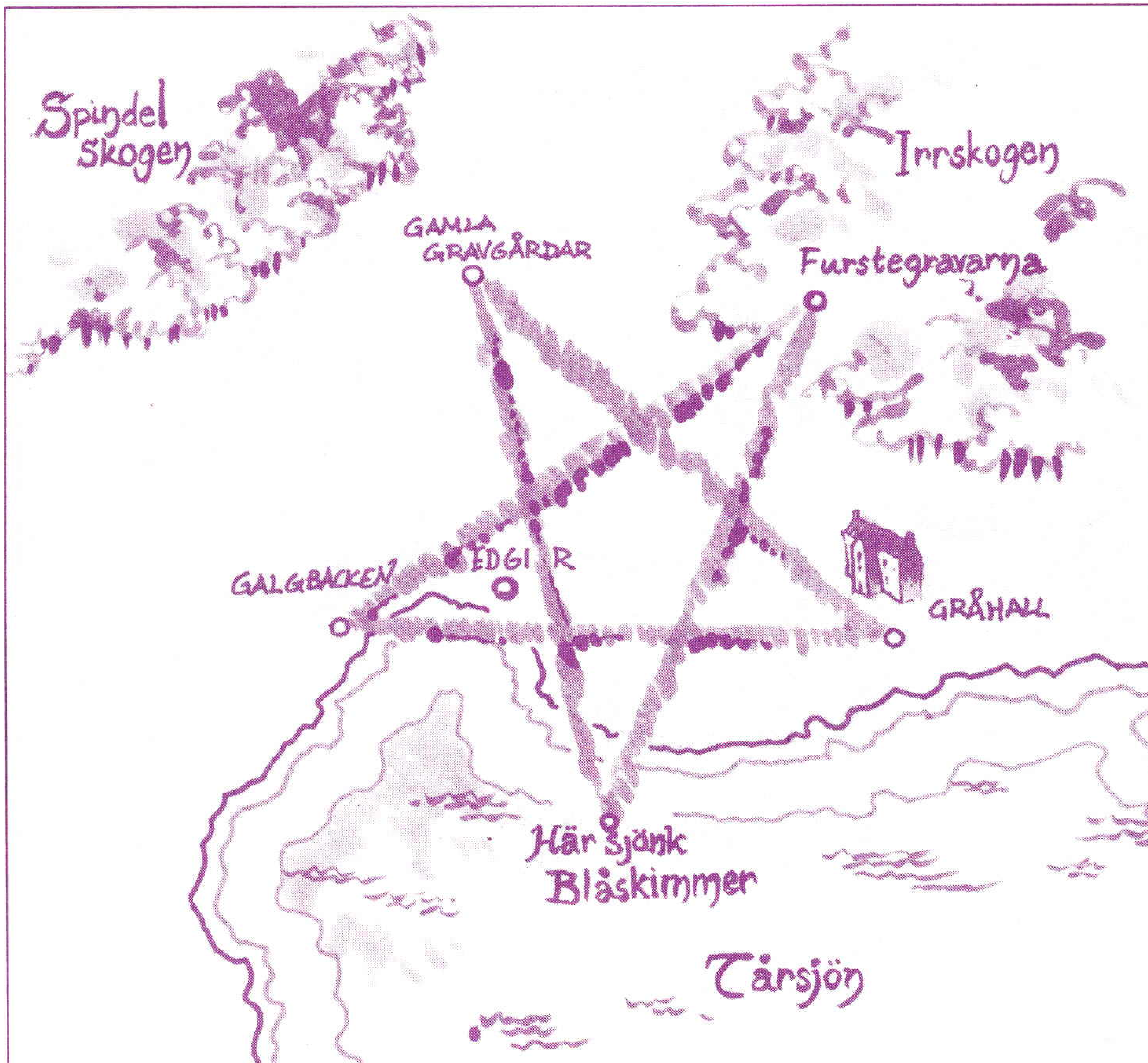
I och med att äventyret börjar har pentagrammet av gravar (en i varje udd av den femuddiga stjärnan) fullbordats genom att fiskebåten Blåskimmer råkade ut för en katastrofal olycka ute på Tårsjön och sjönk under nattens fruktansvärda oväder. (Vad hade pappskallarna ute på sjön att göra i ett sådant väder? De får allt skylla sig själva!) Genom detta vaknade alla fem gravarnas osaliga andar till liv. När de började inse att de var döda började de förvirrat ströva omkring i trakten i sitt förtvivlade tillstånd.

Den natten uppstod även Dorindalil som spöke. Hon materialiserades i det mörka lönnrum där hon fängslades av sin fosterfar. När hon varseblev sin kropps sorgliga rester förstod hon att hon var död och irrade ut ur rummet och tillbringade natten i fästets källargångar, gråtande av obeskrivlig förtvivlan. Alserban, en av Gråhalls ädla riddare, hörde tjutet och begav sig ner i källaren för att ta reda på vad det var som hade hänt. Där möttes han av den snyftande Dorindalil. Han insåg direkt att hon var en omänsklig andevarelse och lamslogs av hennes närvaro, dels på grund av hennes skönhet, men mest av skräck. Dorindalil upptäckte honom och frågade snyftande efter sin far, baron Amadus Odarion. Som den bildade riddare han var kände Alserban igen namnet såsom den siste länsherren till Gråhall. Han lyckades stöna fram ett svar och berättade att herr Amadus varit död sedan två sekel tillbaka. Den tröstlösa Dorindalil greps av hopplöshetens mörker. Hon visste inte att det hade förflutit så många år sedan hon dog. Nu kunde hon aldrig hämnas sin död. Hon greps av sorg och raseri. Utan att egentligen vilja det tog hon riddarens själ i besittning och förde den till hennes egen lilla värld, någonstans bland astralplanen. Andra tjänare, som vaknat av nattens hiskliga skrik eller inte kunnat sova på grund av åskans och stormens härjningar, hann lagom komma ner i källaren för att se hur riddaren tungt föll till golvet, till synes död, men egentligen försjunken i en djup dödslik dvala. De fick också se en skymt av spöket, Dorindalil, som bleknade bort för att strax helt försvinna.

Skräcken spred sig i Gråhall. Ett illasinnat spöke var löst!

(Om rollpersonerna äger fästet, eller om de var där av någon annan orsak, kan de också ha hunnit se en del av händelseförloppet. Du kan låta dem undersöka riddarens kropp; det krävs ett lyckat slag för Läkekonst för att upptäcka att han inte är död, utan bara försjunken i en djup

PENTAGRAMMETS GRAVAR



dvala. Med hjälp av magi kan man lista ut att hans själ nästan helt har lämnat kroppen; PSY = 1.)

TRAKTENS ANDRA SPÖKEN

Det var inte bara Dorindalil som uppträdde som spöke den natten, utan Furstegravarnas själar i Irrskogen vaknade också, även den gamla avrättningsplatsens osaliga andar släpptes fria och dansade lyckligt på galgbacken under natten. Likaså uppträdde några spöken på den gamla kyrkogården utanför byn Edgir och besättningen på båten som sjönk i Tårsjön under natten har blivit gastar. Varje natt dyker samtliga spöken upp och ställer till med kiv och oreda.

Medan rollpersonerna befinner sig i Gråhall kan de få rapporter om dessa andra spöken. Ger de sig ut på landsbygden märker de snart hur folket är skräckslaget och knappt vågar sig utanför sina dörrar. Osaliga andeskepnader har övertagit hela regionen! Folket vädjar till alla dådkraftiga typer (rollpersonerna?) att göra något åt detta.

De kan om de vill besöka dessa platser, men den information som de händelsevis kan få fram är föga användbar. Spökena är förvirrade, aggressiva och inte särskilt trevliga att ha att göra med.

PENTAGRAMMETS GRAVAR

Gravarna beskrivs kortfattat, eftersom rollpersonerna inte har några särskilda skäl att besöka dem. Förvisso kan du ändra äventyrets intrig på ett sådant sätt att rollpersonerna inte vet var Dorindalil är begravd, bara att hon uppträder i huset (hon kan också dyka upp på andra gårdar i närheten). Rollpersonerna tvingas söka efter hennes grav, varvid den enda ledtråden de har att gå efter är att hennes grav är en av de fem, och att dessa ligger i ett mönster som bildar ett pentagram. Först måste rollpersonerna lista ut vilka gravar som kan räknas som osaliga; genom att känna till några av gravarna kan de, med hjälp av en karta, rita upp ett pentagram och få de andra gravplatserna utpekade. Likaså kan gamla dagböcker ge bra ledtrådar åt rollpersonerna.

Här krävs lite intressant tankearbete.

DORINDALILS KAMMARE

Rummet är litet, mörkt och unket. Dörren är igenmurad utifrån korridoren. Det krävs att man lyckas med ett lätt slag för Finna dolda ting för att upptäcka den blockerade ingången, förutsatt att man letar på rätt ställe i korridoren och att man vet vad det är man ska leta efter. Annars krävs det ett svårt slag; eller ett extremt svårt om rollpersonerna inte har det minsta hum om byggnadskonst. Dvärgar behöver inte slå alls, men måste i alla fall tala om att de letar efter dörren. Inne i rummet finns resterna av det som för tvåhundra år sedan var den sköna Dorindalil. En undersökning av de murkna resterna av dörren visar att den var låst och reglad utifrån innan den murades igen.

(Om rollpersonerna lyckas hjälpa Dorindalil, se längre fram, så visar dörren inga spår av att ha varit igenmurad och det finns naturligtvis ingen förmultnad kropp i rummet när de kommer tillbaka.)

BLÅSKIMMER I TÅRSJÖN

Kring midnatt gick båten Blåskimmer under och sjönk till sjöns botten. Vid stranden kan man hitta ilandflutet vrakgods och byn Edgirs fiskare kan intyga att detta kommer från den båten om de blir tillfrågade. Ombord fanns sju man och kaptenen, tillika båtens ägare. Kaptenen och fyra av männen har återuppstått som gastar och är nu tvingade att sväva i vinden och dimman över Tårsjöns vatten. De kommer att överfalla de båtar som färdas över sjön nattetid eller när dimman ligger tät. Gastarna försöker skrämma bort besättningarna eller ta deras livskraft (FYS). Du kan låta någon av männen vara en Dödmanshand. Detta kommer att orsaka handels- och fiskeproblem när sjömännen vägrar färdas över Tårsjön när ryktet om gastarna börjar spridas.

DEN GAMLA GRAVGÅRDEN

För drygt hundra år sedan slutade man att begrava folk på gravplatsen när utdikningen av en del åkrar eftersattes och grundvattennivån steg som en konsekvens av detta. Nu liknar gravgården mest ett träsk. En tung, likblek dimma slingrar sig mellan gravstenarna och de månskensbleka skuggorna. Det är svårt att ta sig fram utan att man fastnar eller sjunker ner i någon gammal gravkammare. Under marken har skiljeväggarna mellan gravarna rasat samman och bildat osammanhängande, fuktiga gångar.

Här kan man placera ut likätare om rollpersonerna kommer hit. Allehanda spöken och osaliga andar driver omkring, och genom det magiska pentagrammets krafter har skelett och zombier animerats av de mer välbevarade kropparna. De har inga särskilda instruktioner, men är aktiverade. De tycker inte om besökare och bråkar gärna med allt levande. Några harmlösa spökskuggor kan påträffas, själar som har gått vilse mellan astralvärldarna och uppträder som bleka skuggor. Med frånvarande blickar tågar de planlöst fram genom området. Just dessa skapar en extra spöklik stämning över området.

Här kan det eventuellt ligga gamla gravskatter som har tillhört de döda.

FURSTEGRAVARNA

I Irrskogens västliga utkanter finns några gamla gravhögar där tre furstar från tiden före Odo ligger begravda. Andarna har återuppstått som illasinnade vålnader (dödsgastar) som förvirrat irrar omkring i skogen. I deras gravar finns även tjänare begravda, varav tre har blivit irrbloss.

Börjar man gräva i gravhögarna kan man, om man har tur, hitta gravutrymmen med furstliga skatter. Tyvärr ligger det en förbannelse över dessa och den som tar mer än ett föremål från skatten riskerar att själv sakta förvandlas till en vålnad. (Om du har tillgång till Barbia kan du använda regeln om Inflytande. För varje föremål utöver det första ökar Inflytandet. När det har erövrat personens vilja har denne helt tynat bort och är nu en levande skugga.)

GALGBACKEN

Under alla tider har Galgbacken tjänat som avrättningsplats för brottslingar. Under de senaste årtiondena har man alltmer gått över till offentliga halshuggningar på stora torget i byn Edgir. Förr begravdes offrens kroppar på Galgbacken, eller så lämnades de bara för att förmultna efter egen förmåga. Det finns någon enstaka galge kvar, samt en uråldrig galgek, som nästan aldrig bär några blad och när den gör det är bladen svarta eller mörkt blodröda. Från de grova, knotiga grenarna hänger ruttnade rep och gungar i vinden. En rostig järnjungfru, gamla steglings-

hjul, pålar, stockar, bojor och gravmarkeringar, övervuxna av mossa, berättar om vad den här platsen har använts till. Döda brottslingars själar har återuppstått och dansar i natten, lyckliga över att leva igen, knappt medvetna om att de faktiskt är döda. Dessa spöken skrockar glatt, men deras glädje uttrycker sig i dödliga psykotiska skrattsalvor som kan få håret att resa sig på levande förbipasserande.

Här finns inget av värde för rollpersonerna. Endast hysteriska skratt och omskakande skräckupplevelser finns att hämta här. För den som vet vad han ska leta efter finns det dock en hel del galgört, alruna, med mera, att hitta.

DORINDALILS MOTIV

Dorindalil har ett väl motiverat syfte att agera som hon gör. Hon dog under olyckliga omständigheter, utan att kunna utnyttja sin kapacitet i någon högre grad. Som odöd har hon möjlighet att existera i det materiella planet, men hon är inte nöjd med det. Hon kan inte leva som hon egentligen skulle vilja, och dessutom vill hon hämnas sin död. Hon vill hämnas på Amadus. Hennes nuvarande tillstånd hindrar henne från att ingripa i det förflutna, men hon har en idé...

Dorindalil har en förmåga att kunna färdas mellan tid och rum och kan också färdas tillbaka till den natt för två sekel sedan när hon fångades av sin far och murades in i lönnrummet. Själv är hon förhindrad att personligen gripa in i det förflutna och ändra på detta. Hon kan bara iaktta det förflutna och få den kvalfyllda döden uppspelad om och om igen. Men om hon kan få någon att hjälpa henne med sin hämnd mot Amadus och förhindra hennes död kan hon få en möjlighet att leva vidare. Denna person måste hon hämta från nutiden, den tid som råder när hon återuppstod som vålnad. Hon är till en del begränsad till nutiden och kan bara kommunicera med personer då. Men att få hjälp visar sig vara mycket svårare än hon först trodde.



För det första har hon svårt med kommunikationerna med omvärlden. Dels är hon ganska färsk som spöke, men hon tänker redan i främmande tankebanor som är svårbegripliga för de dödliga. Dels talar hon en dialekt som är svårbegriplig för rollpersonerna. Den variant som talades i området för tvåhundra år sedan var rätt knepig att förstå till och med för folk på så nära håll som Kandra. Genom nyinflyttning har den gamla dialekten trängts undan, men det finns fortfarande en och annan knarrig gammal gubbe eller gumma som förstår henne utan större problem. Att hitta någon av dessa som dessutom vågar sig ner i källaren för en pratstund med spöket kan bli rätt frustrerande för spelarna...

När hon talar kommer hon att vara rätt sparsam med orden. Hon är hemlighetsfull och talar kryptiskt. Använd gärna fraser ur "Dorindalils klagan". Förtydliga dessa om det behövs, men ge inte för mycket information. Spelarna måste få tänka lite själva. Första stycket kan du ge som information till spelarna rätt tidigt, till exempel som drömmar, varje rollperson kan drömma diffusa drömmar om var och en av de fem olika gravarna, eller så kan en vis man berätta historien. Dorindalil kan så småningom själv komplettera den.

Vid första mötet behöver hon inte säga något, utan kommer bara att uppträda stillsamt och gråtande. Om rollpersonerna anfaller, eller om hon uppträder längre än några minuter utan att något särskilt händer, tynar hon bort och försvinner. Vid följande möten kan hon börja tala, och för varje möte säger hon mer saker och gör det dessutom allt tydligare.

För att få någon att lyssna till henne och erbjuda sin hjälp tänker

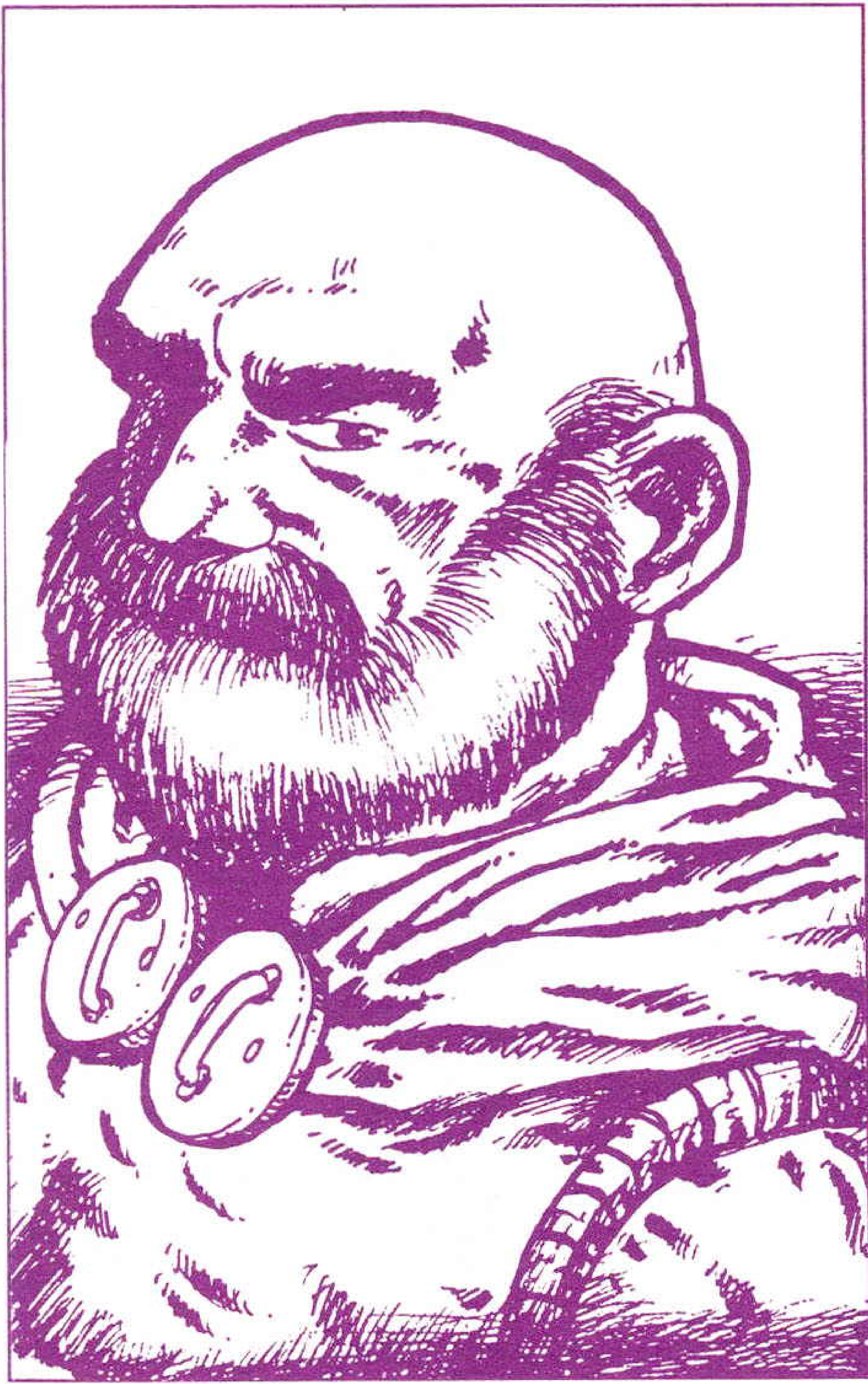


hon utnyttja riddarens själ som bytesvara. Hon har lyckats väcka uppmärksamhet och en hel del uppståndelse. Någon ska väl bry sig om riddaren och försöka väcka honom, eller om det inte går, försöka utkräva hämnd! I alla fall borde den nuvarande länsherren vara intresserad av att bli av med henne. Om ingen bryr sig om riddarens själ, vägrar acceptera hennes villkor eller inte lyssnar till hennes vädjan, kommer hon att ta en ny själ var tredje natt (oftare om det behövs) tills dess hon får hjälp. Förr eller senare måste rollpersonerna göra något åt hennes verksamhet. Och det bästa sättet är ju faktiskt att hjälpa henne. Genom att lösa hennes problem löser man samtidigt problemen med de övriga hemsökelserna, eftersom själva grundorsaken för dem ju tas bort.

ATT HJÄLPA DORINDALIL

När rollpersonerna och Dorindalil befinner sig i ett sådant stadium att de kan kommunicera med varandra (låt det ta några möten först) berättar hon hur de kan hjälpa henne. Rollpersonerna måste gå med på hennes villkor för att riddaren (och de andra hon eventuellt har attackerat) ska återfå sin själ.

Dorindalil vill ha hjälp med att ändra händelseförloppet den där natten för tvåhundra år sedan, när hon murades in, och hon vill dessutom att de dödar hennes far som hämnd för det han gjorde mot henne. Hon kan nämligen sända rollpersonerna tillbaka i tiden med sin magi och sina förmågor. Hon framställer sin situation för dem och försöker få förståelse för den. Hon berättar att om rollpersonerna hjälper henne, och lyckas, kommer allting hon orsakat att ställas till rätta igen. Alla traktens osaliga spöken kommer dessutom att upphöra med sin existens genom att pentagrammet av osaliga gravar bryts. Hon garanterar detta och försöker få rollpersonerna att inse att detta är den enda logiska möjligheten att stoppa hemsökelserna. Självklart kommer hon inte att uppstå som spöke om rollpersonerna lyckas rädda henne från hennes öde. Alla de stulna själarna kommer omedelbart att



Baron Amadus Odarion

återvända till sina kroppar, varefter de vaknar.

Om rollpersonerna är rädda för att bli lurade (tro att de blir kvar i det förflutna, etc) behöver de inte vara oroliga därför att hennes förmåga att få dem att existera i forntiden är begränsad till tio till tjugo minuter, sedan återvänder de automatiskt till framtiden. Men det kan vara besvärligt för henne att övertyga rollpersonerna om detta. De kommer faktiskt bara att ha hennes ord som säkerhet. Det är nästan oundvikligt att Dorindalil upplevs som rätt fientlig och opålitlig, just bara för att hon försöker ge en annan bild av händelsen än den gängse kända, även om hennes är den riktiga.

Om de väljer att försöka bekämpa henne kommer de efter ett tag att märka att hon är till synes oövervinnerlig (det *är* hon). Men rollpersonerna är ju välkomna att försöka. Dorindalil tänker inte bråka med dem om de försöker, utan ger sig av därifrån och tar någon annans själ för att visa att hon menar allvar. Speldata för henne är därför rätt överflödiga.

I DET FÖRGÅNGNA

Om rollpersonerna accepterar uppdraget låter hon dem förse sig med den utrustning de anser sig behöva, och ber dem återkomma nästa natt. När de går ner för trappan nästa natt, oavsett tidpunkt, kommer de att känna att allt flimrar till. Själva passagen genom tiden märks knappt på något annat sätt än som en lätt känsla av yrsel som snabbt går över.

De befinner sig just nu i källartrappan exakt två minuter innan baron Amadus och två av hans lojala riddare dyker upp med Dorindalil. Nira befinner sig i parets sovrum på bostadsvåningen tillsammans med en äldre, kvinnlig trotjänare. Ytterligare två riddare och tre väpnare befinner sig i riddarsalen. Allt annat tjänstefolk är ivägskickat.

Rollpersonerna kommer att ploppa tillbaka till framtiden efter ett visst antal minuter utan att kunna göra något åt det. Så är det. Var och en stannar i PSY antal minuter. Lite obehagligt kan det bli eftersom det ofta är krigarna som har lägst PSY. För att lyckas med uppdraget räcker det i princip med att de engagerar baronen och hans två riddare i strid. Dorindalil kommer då att fly ut ur huset för att aldrig mer återvända. Om rollpersonerna lyckas slå ihjäl baron Amadus eller inte är egentligen oväsentligt.

När de återvänder till nutiden kommer de att vara de enda som har tydliga minnen av vad som har hänt, medan övriga personer som befinner sig på Gråhall har en känsla av att de har drömt en besynnerlig dröm — det märkliga är att alla har drömt samma sak. De senaste dagarnas händelser verkar ha genomlevts i någon form av töcken. Det går inte att få några klara besked om något. Alla legender om Gråhall kommer att vara subtilt förändrade — de berättar om hur huset en natt härjades av demoner som slog/skrämde ihjäl baronen och hans riddare och tog med sig den sköna Dorindalil som byte. I övrigt är regionens historia densamma som i den tidigare versionen.

Och Dorindalil? Om hon fortfarande är vid liv, och hur hon i så fall ser ut och vad hon kan göra — det får du faktiskt själv bestämma. Men en sak är säker, under alla de år som har gått har hon aldrig gett upp sökandet efter de personer eller varelser som dök upp och räddade henne från att bli dödad, för det visste hon skulle bli hennes öde om inte det här hade hänt.

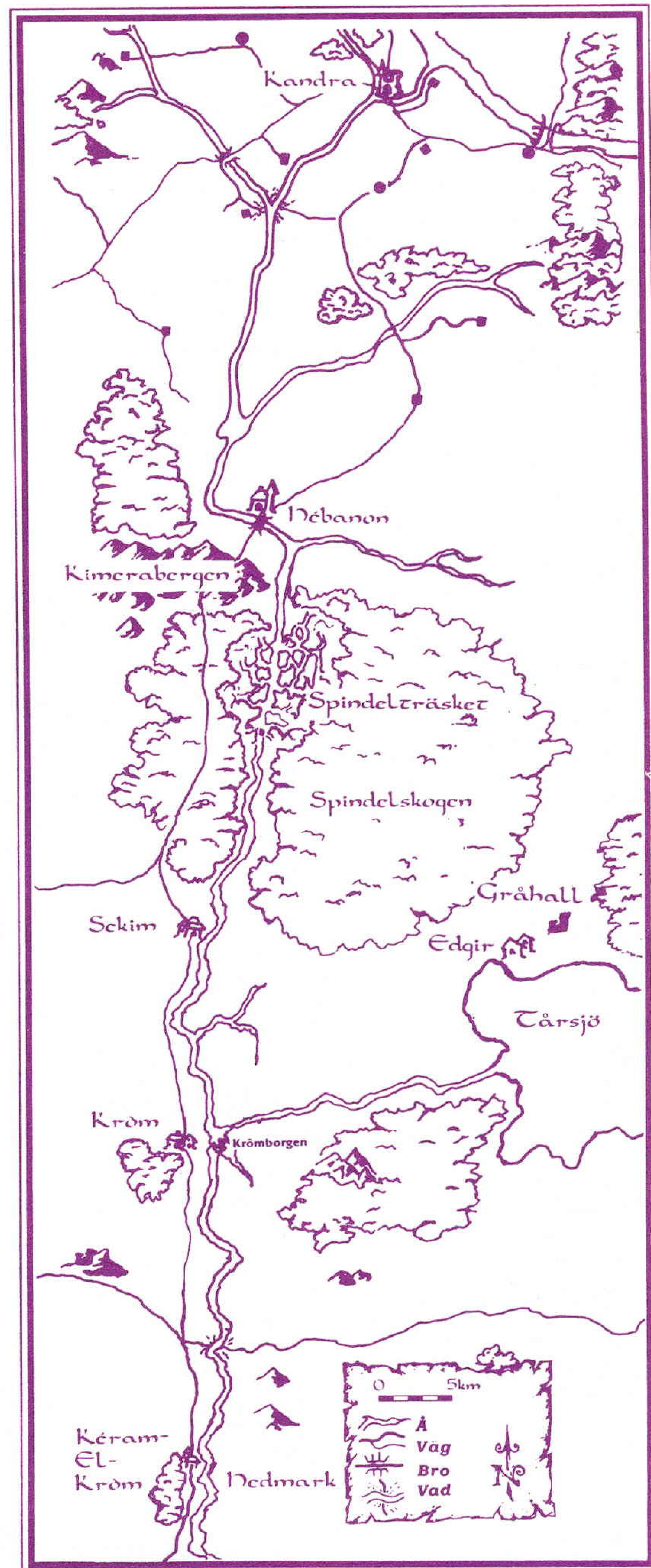
Kommer hon att hitta dem?

ROLLPERSONERNA MISSLYCKAS

Om försöket att rädda Dorindalil misslyckas kommer samtliga spöken att finnas kvar när rollpersonerna återvänder till framtiden. Under sådana omständigheter tvingas de till en arbetsam och farlig utrensningsaktion mot traktens alla spöken. Dorindalil kommer att vara förtvivlad men försöker hålla sig väl med folket på Gråhall. Hon fortsätter att spöka och tar då och då en själ i besittning under kortare perioder.

GRÅHALL OCH DESS INVÅNARE

Det är inte meningen att rollpersonerna ska spöa någon av Gråhalls nuvarande invånare, så dem behöver vi inte bekymra oss över. Baron Amadus och hans två + två riddare och de tre väpnarna kan utrustas med standardvärden i typiska stridsfärdigheter. Väpnarna är relativt sett färskingar på att slåss, men betrakta Amadus och de två som hjälper honom i källaren som veteraner. Det får gärna bli lite hårresande när rollpersonerna en efter en försvinner tillbaka till framtiden... Synd om den som är sist, kanske. Amadus eller någon av riddarna kommer att rusa iväg uppför lönngången mellan källaren och riddarsalen när de blir attackerade. Det tar sex minuter innan mannen återvänder med gänget från riddarsalen. Om strid pågår alldeles vid trappan blir det svårt, för att inte säga omöjligt, att komma någonvart för den som befinner sig uppe i trappan. Ett gott tips kan vara att spela den här striden med tennfigurer. Ställ inte upp baronens män förrän rollpersonerna kan se hur många de är. Det är trångt och mörkt nere i källaren, och därmed svårt att få in ordentliga träffar. Så länge inte någon slår perfekta slag kan man alltid halvera alla skador.



Det här äventyret är delvis baserat på en legend som hör samman med Torpa Stenhus, som ligger mellan Borås och Ulricehamn. Det berättas att en riddare för länge sedan lät mura in sin ena dotter i trapphuset efter ett besök hos släktingar i Danmark. Under hennes vistelse där hade pesten brutit ut, och fadern förskräcktes av tanken på att dottern kunde vara smittad. Enligt sägnen tog det fyra dagar innan flickan dog, och under tiden satt systern och grät utanför. — Olle Sahlin ◊

GÄVLE



ALLT!

KARLSTAD

ROLLSPELSSPECIALISTEN I KARLSTAD

Leksaks Huset 15 DROTTNING GATAN

Tel: 054-11 02 15
Drottninggatan 15
(ingång även V. Torggatan)
KÖPMANNAVARUHUSET

LULEÅ



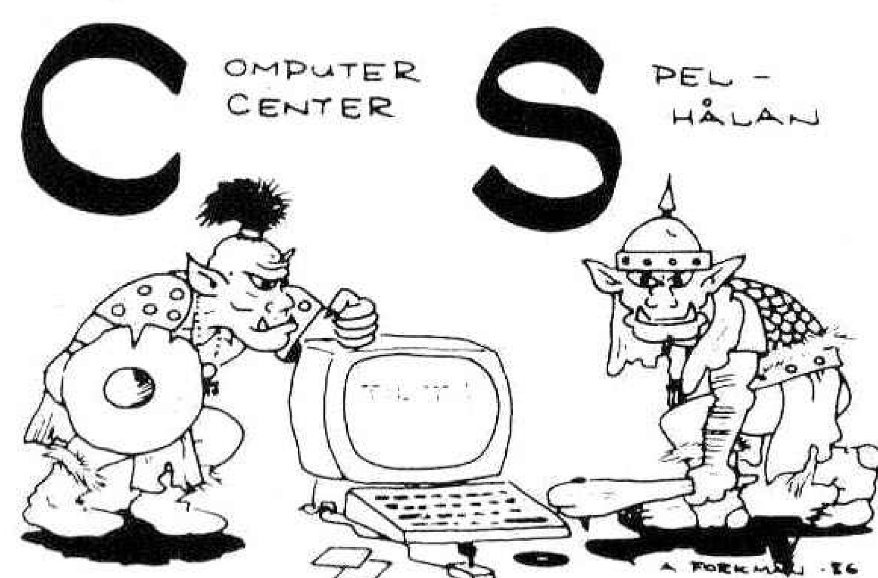
SPEL OCH DATA

Norrlands bästa spelbutik!

Tel: 0920-101 07
Storgatan 51
(Shopping)

Öppet:
Vardagar: 10.00-18.00
Lördagar: 10.00-14.00

MALMÖ



Stort sortiment av rollspel, konfliktspel, tabletop, tärningar, dataspel, tillbehör, Sydsveriges största sortiment av 15 mm tennfigurer.

Hamngatan 4 • 211 22 Malmö • 040-23 03 80

SPELSPECIALISTEN

TRADITION

STOCKHOLM STUREGALLERIAN 114 46 08-611 45 35
GÖTEBORG FEMMANHUSET 411 06 031-15 03 66
LINKÖPING GYLLENHUSET 581 03 013-11 21 04

HOTLINE
Ring 08-611 45 32 för senaste nytt på spelfronten
031-15 03 65 för senaste nytt om dataspel

NORRKÖPING

HOBBYHÖRNAN

Drottninggatan 18
602 24 Norrköping
011-13 10 30

Vi har massor av rollspel, tärningar, brädspel, tennfigurer! Du kan även handla på postorder.

STOCKHOLM

SF-BOKHANDELN

Science Fiction, Fantasy & Skräck

Romaner, novellsamlingar, magasin, facklitteratur, serialbum, m m:

- Över 800 olika titlar på svenska
- Över 4000 på engelska
- Antikvarisk avdelning

Besök vår butik på Stora Nygatan 45 i Gamla Stan i Stockholm, eller skriv eller ring efter vår katalog (gratis) - vi säljer naturligtvis också per postorder! (Och ja, vi *har* flyttat, från Atlasgatan 8 vid S:t Eriksplan!)

SF-Bokhandeln, Stora Nygatan 45, 111 27 Stockholm (08/21 50 52)

SUNDSVALL



POSTORDERBUTIKEN

Allt i spel och tennfigurer. Bra priser.
Ring och beställ prislista!

Tel: 060-17 55 22
Box 854
851 24 Sundsvall

Öppet:
Vardagar: 08.00-18.00
Lördagar: 10.00-14.00

UMEÅ

LEKBITEN

Bäst i sta'n på SPEL

Kungsgatan 67, Umeå
Telefon 090-11 09 09

LEKBITEN

UPPSALA

HOBBYSPEL

STORT SORTIMENT – LÅGA PRISER

»Krigsspel
»Rollspel
»Fantasyspel
»Litteratur
»Tidskrifter
»Figurer
»Science-fictionspel
»Speltillbehör m.m.

Butik och postorder. Du får våra aktuella prislistor mot dubbelt brevporto.

HOBBYHUSET

Box 2003 Skolgatan 7 750 02 UPPSALA
018-11 15 90

VÄNERSBORG

Vi har:

- Svenska rollspel
- Utländska rollspel
- Brädspel
- Figurer
- Tärningar
- Tillbehör

— Låga priser
— Stort sortiment
— Butik & Postorder

Wizard games

Datacenter i Vänersborg AB
Kronog. 47B Tel: 0521-170 45

Vid tidens ände kommer apokalypsens fyra ryttare att rida fram över världen. Ryttarna har varsin förlöpare, mäktiga varelser som kan frammanas av Drakar och Demoners demonologer — de som vågar...

Ryttarnas förlöpare

Alla världar når sitt slut någon gång. När historiens hjärta slår för sista gången sker det med väldig kraft och styrka. Många världars gudar känner väl detta sista ögonblicks tidpunkt och vet också hur slutet ska komma. Varje värld är unik och har också ett unikt slut att vänta, men en sak har de alla gemensam: de Fyra Ryttarna. Åt dem är givet kraften att förgöra, och deras namn är Döden, Pesten, Svälten och Kriget.

Apokalypsens ryttare låter sig knappast fångas i speltermer, för deras ankomst är världens undergång. Men innan Ryttarnas ankomst kommer de att förebådas av en uppsjö omen, järtecken och katastrofer. Eskatologer, lärde som forskar i de yttersta tingen, finner ibland att enskilda element ur Undergången kan isoleras och möjligen kontrolleras utan att Ryttarna själva kommer.

Christopher Härnryd

När djärva äventyrare bröt sig in i Tul Blodbesvärjarens grav, orörd sedan många sekler, fann de bland annat en ytterligt skör kodex av uppenbart hög ålder. En erfaren eskatolog fick tag i boken och kände genast igen de bistra symbolerna på pärmen och titelsidan. Till hans förtrytelse var större delen av boken förstörd av ålder och bara en bråkdel var läsbar. Men tillräckligt mycket återstod för att ge världen en påminnelse om en grym kvadrant, Ryttarnas Förlöpare.

Dessa är fyra uråldriga demoner som har sina hem på Ryttarnas existensplan, där de bidar sin tid. Här presenteras de. De är alla lika svåra att frammana, skolvärde 16.

Dödens förlöpare: Stilakor

Stilakors kropp är ett moln av svart dimma. Längst fram svävar en humanoidskalle och på sidorna breder fladdermusvingar med beniga klohänder ut sig. En doft av rosor står runt honom och kan märkas många tiotal meter bort. När han väljer att tala är hans röst en knappt hörbar viskning. Det han säger brukar dock få de mest högljudda att tystna.

Ritual: Krossa en självmördares kvarlevor och åtta fladdermöss som fått äta sig mätta på medvetna varelsers kött, och blanda med rosenolja i en stor skål av obsidian. Lämna skålen med innehåll i mörker i åtta dygn och rita därefter upp en kvadrat med blandningen. Skålen placeras i mitten och följande ord mässas: "Stilakor u'uqvartan eskata, eskata Stilakor, Stilakoron beld."

STY	28	SB	1T10
STO	24	KP	21
FYS	18		
SMI	20		
INT	24		
PSY	48		

Naturliga vapen	GC	Skada
Bett	16	1T8
2 Klor	14	1T6

Naturligt skydd: 11 poäng AURA
Förflyttning: F40
Demoniska förmågor: Besätta, Demonvomering, Demonbesudling
Magiska förmågor: GASMOLN (N), CHOCK (N), KONTROLLERA LÄGRE ODÖD (N), ANIMERA DÖD (N), TERROR (N), DÖDSHAND (N), KONTROLLERA HÖGRE ODÖD (N), SPÖKSKEPP (N), FRAMMANA DÖDSRIDDARE (N), FRAMMANA GAST (N), SPÖKDRÅP (N), LJUDSTYRKA (R)

Pestens förlöpare: Evolakasa

Hennes form är en människokvinnas, naken och med grönt stripigt hår, vassare än järn. Hennes hud förändras konstant. Den är normalt vit, men minst en tredjedel av den är täckt med blåsor, sårskorpor och variga hål. En flugsvärm finns ständigt runt henne. Hon stinker av var och ruttnande kött. Hon talar nästan aldrig och då endast i hesa hostningar.

Ritual: Grundförfarandet är detsamma som när Stilakor ska frammanas, men skålen ska vara gjord av malakit och den ska fyllas med en pestdöds krossade lik, 108 döda flugor och rikligt med var. Blandning och skål sak stå under bar himmel i åtta dygn innan kvadraten ritas. Trolldomsorden är: "Evolakasa u'ulmelelu eskata, eskata Evolakasa, Esolon chald."

STY	21	SB	1T4
STO	16	KP	18
FYS	20		
SMI	18		
INT	23		
PSY	47		
KAR	16		

Naturliga vapen	GC	Skada
2 Klor	14	1T6
Stångning	16	1T8
Hårskott	15	1T6*

** 2 hårspikar per runda, 25 m räckvidd.*

Naturligt skydd: 10 poäng sårskorpor
Förflyttning: L23
Demoniska förmågor: Besätta, Demonvomering, Demonbesudling, Demonisk andedräkt, Hårskott



Magiska förmågor: GASMOLN (N), FÖRRUTTNELSE (N), EPIDEMI (N), FÖRTVINA EXTREMITET (N), DEFORMERA (N), SMÄRTA (N), FÖRTVINA TUNGA (N), FÖRLAMA (N), SINNESBEDÖVNING (N), SJUKDOM (N), BESUDLA (N), BESMUTSA (N), LÄDERHUD (M), HESHET (M), FRAMKALLA VÅRTOR (Hk)

Svältens förlöpare: Aryxamast

Hans kropp är humanoid och ohyggligt mager. Hyn är gråaktig och torr. Hans huvud är en vargs och hans två armar är larver beklädda med brunt hår. Han gläfser och ylar men talar sällan. Inte heller sprider han någon lukt.

Ritual: I stort sett samma som för Stilakor. Skålen ska göras av trä och den ska fyllas med de krossade kvarlevorna av en ihjälsvulten medveten varelse, resterna av en varg som har ätits upp levande av larver, samt larverna själva. Skålen ställs fylld i ett större matförråd i åtta dagar (vilket förmodligen får den omgivande maten att bli förstörd). Orden som läses över kvadraten är: "Aryxamast u'udvarax eskata, eskata Aryxamast, Aryxoron durd."

STY	46	SB	2T6
STO	24	KP	21
FYS	18		
SMI	16		
INT	13		
PSY	31		

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
Bett	15	1T8
2 Larver	14	1T6

Naturligt skydd: 13 poäng hud
Förflyttning: L28
Demoniska förmågor: Besätta, Demonbesudling, Demongalenskap (kannibalism), Hoppförmåga
Magiska förmågor: GASTSKRIK (R), LIVSUTTÖMNING (N), KRAFTSTÖLD (N), FÖRTVINA TUNGA (N), HUNGER (N) [ny besvärjelse]

Krigets förlöpare: Kalembri

Kalembri är ett svävande huvud med huggtänder, gula ögon och röd hy. Håret är tio spiralräfflade tentakler som oftast bär varsin kroksabel. Blodlukten står stark kring henne och hennes röst är som mullrande åska.

Ritual: Samma som för de andra förlöparna. Skålen ska vara smidd i stål och fyllas med den söndermosade kroppen av en krigare som dödats i envig, blod, samt tio brutna kroksablar. Varje dag under åtta dagar måste en fysisk strid äga rum inom 100 meter från skålen. Striderna måste ha dödlig utgång. De rituella orden är: "Kalembri u'ukusund eskata, eskata Kalembri, Kalembon fald."

STY	42	SB	2T6
STO	20	KP	19
FYS	18		
SMI	16		
INT	18		
PSY	30		

Naturliga vapen	**GC**	**Skada**
Bett	18	2T10

Naturligt skydd: 15 poäng hud
Förflyttning: F20
Demoniska förmågor: Besätta, Demonbesudling, Demonisk andedräkt, Frätande blod
Magiska förmågor: STRIDSROP (R), JÄRNHUD (M), KAMPLUST (H), RASERI (H), VIRVELSKÖLD (E), MORALFÖRSTÄRKNING (K), DEMORALISERING (K), FANATISM (K)

7 Hunger

N
Sx1 rutor
S/2 veckor
Målets ämnesomsättning utsätts för obalans. För att undgå svält och för att döva sin glupande hunger måste offret äta minst dubbelt så mycket som vanligt per dag. Multipeln är Sx2.

Besvärjelsens enda användare är de som direkt tjänar Svälten och Aryxamast lär knappast lära ut den. Men eftersom skolvärdet inte är astronomiskt kan den mycket väl forskas fram helt oberoende av företagsamma nekromantiker.

Slutord

När demoner, och i synnerhet uråldriga demoner ska frammanas är det alltid på sin plats med en varning. Demonologer blir lätt blasé av sitt kontinuerliga umgänge med infernalia, men den här avslöjade kvartetten bör behandlas mycket sparsamt och varsamt.

Deras kraft ska en gång hjälpa till att förstöra världen. ◊

Fredrik Leinfelt & Lars Apic

ELEKTRONIKEXPERTEN

"STEVE HADE PROBLEM MED SIN DATOR, DEN HADE SMITTATS AV ETT VIRUS. HAN KOM TILL MIG OCH BAD MIG TA BORT DET. LÄTT SOM EN PLÄTT, SA JAG. STEVE FRÅGADE OM JAG KUNDE PROGRAMMERA ETT VIRUS ÅT HONOM. VISST KUNDE JAG DET. DET ÄR INTE SÅ SVÅRT SOM MAN TROR. STEVE BLEV VÄLDIGT TACKSAM. ETT VIRUS KAN JU KOSTA VAD SOM HELST, MEN HAN FICK DET FÖR 15.000 — VI ÄR JU I ALLA FALL VÄNNER."

Du är ett geni. Du kan skapa och ta bort virus hur lätt som helst. Det är det du lever på — att konstruera lite speciella program. Du är också bra på att konstruera saker, till exempel kan du bygga en telefonsvarare utan problem. I skolan gick du ut med toppbetyg. Du kan vara civilingenjör, företagare i elektronikbranschen eller tekniker på något av de större företagen.

PERSONLIGHET: Du är lugn och har ett otroligt tålamod så länge du kan jobba ostörd. Därför föredrar du att arbeta på natten, eftersom störningar gör dig lättretlig.
NACKDELAR: Depression, Fobi (baciller), Lättretlig, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Spelgalen.
FÖRDELAR: Gott rykte, Inflytelserika vänner, Matematisk begåvning, Osjälvisk.
MÖRKA HEMLIGHETER: Familjehemlighet, Skyldig till brott.
YRKE: civilingenjör, programmerare, tekniker.
LEVNADSNIVÅ: 6-8
FÄRDIGHETER: Datorkunskap, Elektronik, Etikett, Fotografera, Informationssökning, Kryptografi, Köra fordon, Naturvetenskap, Skriftlig framställning, Språk, Säkerhetssystem, Samhällsvetenskap, Kontaktnät (forskare, ingenjörer).



SPJUTSPETSEN

"VI HADE PRECIS LOKALISERAT GISSLAN OCH SÄKRAT DE ÖVRE VÅNINGARNA PÅ OLJERIGGEN NÄR HELVETET BRÖT UT. ANDERSON BÖRJADE SKRIKA OCH TÖMDE MAGASINET OKONTROLLERAT RUNT OMKRING SIG, VINDLADE MED ÖGONEN OCH MED FRADGA RINNANDE LÄNGS ENA MUNGIPAN. VARKEN JAG ELLER KAPTENEN FÖRSTOD VAD SOM HÖLL PÅ ATT HÄNDA UTAN GAV ORDER OM ATT EVAKUERA MED GISSLAN ÖVER TAKET. INOM LOPPET AV SEKUNDER VAR HALVA ENHETEN UTSLGEN, VI HÖRDE SKRIK OCH AUTOMATELD NEDANFÖR OSS MEN KUNDE INTE SE TERRORISTERNA NÅGONSTANS. TRANSPORTEN VAR I TID OCH NÄR HELIKOPTERN SÄNKTE SIG NER MOT TAKET, KÄMPANDE MOT DEN KRAFTIGA VINDEN, VÄNDE SIG KAPTEN MOT MIG. HAN STIRRADE SOM VANSINNIG , MED VITT SKUM PÅ LÄPPARNA, OCH HÖJDE SIN AUTOMATPISTOL."

Du är elitsoldat, spjutspetsen i ditt lands armé, vältränad och försedd med den bästa utrustningen. Antagligen är du underofficer och gruppchef för någon specialstyrka. Din syn på millitären är lite konservativ och du känner extrem lojalitet mot ditt förband och dina vapenbröder. Effektiv och tystlåten, och med en en politisk syn som överensstämmer förvånansvärt väl med dina arbetsgivares, gör det dig till ett av de mest pålitliga vapnen mot statens fiender. Du ifrågasätter inte dina uppdrag av varken moraliska eller politiska skäl utan är övertygad om att de som bestämmer är bra på det de gör, precis som du är bra på det du gör. Som amerikan skulle du höra till SEAL, som engelsman SAS, och i lilla Sverige är du sannolikt kustjägarbefäl.

PERSONLIGHET: En tystlåten, effektiv dödsmaskin som sätter heder i ditt förband och ditt jobb. Du hyser ett lätt förakt mot vanliga civilister och blir väldigt upprörd när militären kritiseras av "paragrafryttare" och "kommunistjournalister", som är bland det värsta du vet. Du jobbar hårt och festar vilt, oftast bara med dina gruppkamrater.
NACKDELAR: Dödsdrift/våghals, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Intolerant, Lättretlig.
FÖRDELAR: Chevaleresk, Djurvän, Givmild, Hederskod, Motståndskraft mot sjukdom, Osjälvisk, Uthärda hunger/törst, Uthärda köld/värme, Uthärda smärta, Uthärda tortyr.
MÖRKA HEMLIGHETER: Offer för brott, Skyldig till brott, Utsatt för medicinska experiment.
YRKE: officer
LEVNADSNIVÅ: 5-7
FÄRDIGHETER: Automatvapen, Dolk, Fallskärmshoppning, Förhörsteknik, Första hjälpen, Gömma sig, Kampsport: kommandoträning, Kastvapen, Klättra, Köra bil, Mekanik, Pilot, Pistol och revolver, Radiotelegrafi, Simma, Smyga, Sprängteknik, Tunga vapen, Undvika, Överlevnadskonst, Sportdykning, Kryptografi.

TALANDE DJUR

Per Isaksson

I en del sagovärldar finns det talande djur. Djuren är smartare än de andra stumma djuren. Tidigt när deras värld skapades gav dess gud en del av djuren förmågan att tala och tänka. De har högre INT än vanliga stumma djur. Talande djur är fria och berids sällan. De tjänar aldrig som arbetsdjur. De är dock mycket trogna sina herrar. Rollpersoner kan vara talande djur.

Hemvist: djurets normala
Vanlighet: varierar
Antal: varierar

Grundegenskaper

STY	*+1
STO	*+1T2
FYS	*+1
SMI	*+1
INT	*+2T6
PSY	*
KAR	3T6

Naturliga vapen	GC	Skada
*	*+6	*+1

Naturligt skydd: *
Förflyttning: *+1
Färdigheter och förmågor: de har alltid de förmågor som de stumma djuren har +10.

* = djurets normala värde



FÖRFLYTTNINGSTABELLEN

... i Kult förflyttade sig visst någon annanstans... Följande tabell skulle annars ha återfunnits på sidan 59 i bok 2. Vansinnet.

		Genomsnittlig förflyttning			Förbrukad uthållighet	
Typ av förflyttning	**meter/sr**	**/sr**	**/timme**	**/dag**	**/15 min**	**/timme**
GÅ	RÖR/2	5 M	3 KM	2,5 MIL	2 POÄNG	8 POÄNG
SPRINGA	GÅ X 6	30 M	12 KM	5 MIL	10 POÄNG	40 POÄNG
SMYGA	GÅ/2	2,5 M	1,5 KM	—	2 POÄNG	8 POÄNG
KRYPA	GÅ/3	1,5 M	1 KM	—	5 POÄNG	20 POÄNG
SIMMA	GÅ/2	2,5 M	1,5 KM	1,2 MIL	3 POÄNG	12 POÄNG
SIMMA UNDER VATTEN	GÅ/2	2,5 M	1,5 KM	—	3 POÄNG	12 POÄNG
KLÄTTRA	GÅ/3	1,5 M	1 KM	8 KM	5 POÄNG	20 POÄNG

MÖRKA HEMLIGHETER



FLER KULT-HEMLIGHETER ATT RUVA PÅ, FÖRFATTADE AV MAGNUS SETER

I Kult ges regler för hur man noggrannt bygger upp en rollpersons bakgrund. Detta involverar de såkallade mörka hemligheterna. När man skapar en rollperson väljer man en eller flera hemligheter som rollpersonen bär på. Utifrån dessa hemligheter bestäms sedan rollpersonens nackdelar, det vill säga de följder de mörka hemligheterna har haft för rollpersonen. I grundreglerna ges ett antal sådana hemligheter med åtföljande nackdelar.

Här ges ytterligare fem mörka hemligheter som du kan välja bland när du skapar din rollperson. De beskrivs på samma sätt som i Kults grundregler. De nya mörka hemligheter som beskrivs nedan kan självklart endast användas med spelledarens godkännande och samarbete.

ARVTAGARE

"BREVET FRÅN FRANKRIKE AVSLÖJADE ATT JAG TYDLIGEN HAFT EN AVLÄGSEN SLÄKTING. VARKEN JAG ELLER MINA FÖRÄLDRAR HADE HÖRT TALAS OM HONOM, MEN EFTER ATT HA KOLLAT I KYRKOBOKFÖRINGEN HITTADE VI NÅGON SOM SKULLE KUNNA VARA EN GEMENSAM LÄNK. NU HADE DENNA SLÄKTING DÖTT OCH LÄMNAT NÅGOT EFTER SIG. HAN HADE AV OFÖRKLARLIGA SKÄL LÄMNAT FÖREMÅLET TILL MIG. VÅR FÖRVÅNING BLEV ÄNNU STÖRRE NÄR ARVET FRÅN FRANKRIKE ANLÄNDE. DET VAR EN LITEN STATY, TILLVERKAD I ETT SVART, HÅRT MATERIAL. DEN FÖRESTÄLLDE EN NAKEN MAN MED KLOR OCH HUGGTÄNDER. HAN HADE ENORMA MUSKLER. NÄR VI HÖLL I DEN FICK VI EN KÄNSLA AV OBEHAG. DET VAR EFTER ATT STATYN DÖK UPP SOM DRÖMMARNA BÖRJADE. OCH INBROTTEN. VI FICK MYSTISKA BESÖK AV SVARTKLÄDDA MÄN SOM VILLE KÖPA STATYN. NÄR VI INTE VILLE SÄLJA HOTADE DE OSS MED ATT VI SKULLE FÅ STÅ VÅRT KAST."

Du har av en avlägsen och okänd släkting lämnats ett föremål med ockult ankytning. Du har gripits av en fascination för objektet och vägrar att lämna det från dig. Den andra sidans tjänare är ute efter det och försöker köpa eller stjäla föremålet från dig. Föremålet är laddat med magisk energi och dess biverkningar kan påverka dig negativt.

NACKDELAR: Förbannelse, Förföljelsemani, Girig, Hemsökt, Jagad, Mardrömmar, Fobier: främlingar; ockulta händelser; mörker; övernaturliga händelser, Hemsökt, Missbrukare, Rationalist

EFTERLEVANDE

ALLT BÖRJADE DÅ SCOTTY DOG. HAN HADE ARBETAT DAG OCH NATT MED SITT GIGANTISKA "SCOOP", SOM SKULLE GE HONOM PULITZER-PRISET. DET ENDA HAN TALAT OM DÅ VI TRÄFFADES VAR DET UPPSLAG OCH DE OTROLIGA NYHETER HAN HADE FÅTT TAG PÅ. SJÄLVKLART KUNDE HAN INTE BERÄTTA NÅGOT FÖR MIG EFTERSOM HAN MÅSTE SKYDDA SINA KÄLLOR. SÅ HITTADE DE HONOM DÖD I HANS FOTOLABORATORIUM, DRÄNKT I NÅGON FOTOVÄTSKA. HANS NYHETER VAR TYDLIGEN FÖR HETA. EFTER HANS DÖD BÖRJADE TELEFONSAMTALEN. VISKANDE RÖSTER SOM KRÄVDE ATT JAG SKULLE AVSLÖJA VAD JAG VISSTE. HOTELSEBREV OM ATT JAG SKULLE RÅKA ILLA UT OM JAG AVSLÖJADE NÅGOT. MYSTISKA PERSONER SOM FÖLJER EFTER MIG PÅ NÄTTERNA. JAG VET INTE VAD JAG SKALL GÖRA, JAG HAR INGEN ANING OM VAD SCOTTY HÖLL PÅ MED!"

En dig närstående person har forskat i det fördolda och ockulta. När han kom sanningen för nära blev han undanröjd. Han kanske har försvunnit. Kanske han håller sig undan? Eller har blivit kidnappad. Efter att din vän dött/försvunnit har du börjat trakasseras av mystiska främlingar som kräver att du överlämnar all infromation till dem och att du håller tyst om saken. Problemet är att du inte vet vad det är de mystiska rösterna är ute efter.

NACKDELAR: Depression, Edsvuren hämnd, Fobier: ensamhet; folksamlingar; främlingar; ljud; mörker, Förträngning, Jagad, Lögnare, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Rationalist, Tvångstanke, Förföljelsemani

ROTLÖS/FLYKT

SÅ LÄNGE JAG KAN MINNAS HAR VI VARIT PÅ VÄG. ALDRIG STANNAT TILL MER ÄN NÅGON MÅNAD PÅ VARJE PLATS. ALLA VI MÖTTE KASTADE MISSTÄNKSAMMA BLICKAR PÅ OSS OCH BEHANDLADE OSS SOM OM VI VORE BROTTSLINGAR. JAG FRÅGADE FAR FLERA GÅNGER MEN HAN VILLE INTE SÄGA NÅGOT. SÅ INTRÄFFADE NÅGOT SOM TVINGADE OSS ATT FLYTTA VIDARE. KANSKE DET HADE NÅGOT ATT GÖRA MED FARS NATTLIGA EXPEDITIONER. EN GÅNG STOPPADES VI AV NÅGRA SVARTKLÄDDA MÄN SOM TOG FAR MED SIG. MOR GRÄT LÄNGE EFTER DET OCH VI SÅG ALDRIG FAR IGEN. EFTER DET BLEV DET LITE LUGNARE, MEN SNART VAR VI PÅ VÄG IGEN."

Någon händelse eller aktivitet hos din familj har tvingat dig att alltid vara på resande fot. Alltid på flykt från de som letar efter dig och dina nära. Kanske det är en förbannelse eller ett straff för oerhörda brott. Kanske du tillhör en religiös minoritet.

NACKDELAR: Dåligt rykte, Dödsfiende, Edsvuren hämnd, Fanatism, Fobier: folksamlingar; ensamhet; främlingar; ockulta händelser, Förbannelse, Förföljd, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad/efterlyst, Mardrömmar, Missbrukare, Otur, Sexualneuros

UTVALD

MINA DRÖMMAR HAR ALLTID VARIT KONSTIGA. FYLLDA AV FULLMÅNAR OCH MED MÄNNISKOR SOM DANSAR NAKNA KRING STENALTARE. OCH HÖGST UPP PÅ ALTARET, JAG SJÄLV, HÅLLANDE EN SKARP DOLK. DOLKEN ANVÄNDER JAG TILL ATT SKÄRA UT HJÄRTAT PÅ EN UNG FLICKA SOM LIGGER BUNDEN VID ALTARET. DE DANSANDE MÄNNISKORNA SJUNGER ETT NAMN JAG ALDRIG HÖRT MEN ÄNDÅ KÄNNER IGEN. BACHNARAT, BACHNARAT, DEN SVARTE. PSYKOLOGERNA FÖRKLARADE DET SOM EN NEUROS BETINGAD AV MIN UPPVÄXT. MEN DÅ JAG BÖRJADE FÅ BREV UNDERTECKNADE MED BLOD, OCH PERSONER KLÄDDA I LÅNGA MANTLAR DANSADE PÅ MIN GRÄSMATTA VID FULLMÅNEN BÖRJADE JAG FÖRSTÅ ATT NÅGOT MER SKRÄMMANDE LIGGER BAKOM."

Du är av gudarna eller av en kult utvald att bli deras ledare eller deras offer. De kommer att hämta dig när tiden är mogen. Kanske de har valt dig på måfå. Kanske dina föräldrar är kultister.

NACKDELAR: Fobier: blod; djur; döden; folksamlingar; heliga platser; mörker; fullmåne; ockulta rituler, Förbannelse, Förträngning, Hemsökt, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Schizofreni, Sexualneuros, Självisk

VÄKTARE

TILL SLUT BLEV MIN NYFIKENHET STILLAD. FAR TOG MIG UPP PÅ VINDEN OCH VISADE VAD DET VAR SOM VAR GÖMT I DET STORA KLÄDSKÅPET. TILL MIN FÖRTJUSNING VAR DET ETT LÅNGT, VACKERT BREDSVÄRD. DET GLÄNSTE OM DET I DET DUNKLA LJUSET. SEDAN FICK JAG SVÄRA EN ED ATT FÖR ALLTID FÖRSVARA DETTA SVÄRD MED MITT LIV. ENDAST OM DEN SVARTE KORPEN ÅTERKOM SKULLE JAG LÄMNA SVÄRDET TILL HONOM. JAG FRÅGADE HUR JAG SKULLE KÄNNA IGEN MANNEN NÄR HAN KOM. FAR LOG OCH SVARADE ATT JAG NOG SKULLE KÄNNA IGEN HONOM. DET VAR DET SISTA MIN FAR SADE TILL MIG. FÖLJANDE DAG BLEV HAN DÖDAD AV TVÅ INBROTTSTJUVAR SOM FÖRSÖKTE TA SIG UPP PÅ VINDEN. MED EN KRAFT JAG ALDRIG TROTT VAR MÖJLIG ANVÄNDE JAG SVÄRDET TILL ATT DÖDA DE TVÅ... MONSTREN. BÄTTRE ÄN SÅ KAN JAG INTE BESKRIVA DEM. EFTER INBROTTET SADE JAG UPP MIG PÅ JOBBET OCH FLYDDE FRÅN STOCKHOLM."

Du har blivit utsedd att vakta ett viktigt föremål tills dess tiden är rätt. Antingen kommer den rättmätige ägaren att kräva tillbaka föremålet eller så kommer det att användas av dig själv i någon desperat situation. Uppgiften som väktare kan ha gått i arv från generation till generation.

NACKDELAR: Fanatism, Fobi: främlingar, Förbannelse, Förträngning, Förföljelsemani, Jagad, Mardrömmar, Missbrukare, Sexualneuros ◊

INKOMNA FANZINES

Johan Anglemark

SIGNALER FRÅN SVEROK. Nr 6, mars/91. A5, 16 s. 40:– till pg. 72 6951–7 (Sverok) för c:a 5 nr.

Signaler är medlemsorgan för de föreningar som är anslutna till Sveriges roll- och konfliktspelsförbund. Den innehåller inga artiklar, äventyr eller regler till spel, utan bara information om Sverok, listningar av konvent, fanzinerecensioner, presentationer av föreningar och tips om hur man bildar föreningar och söker bidrag.

Signaler är välskrivet och prydligt layoutat, och även om det inte är spännande eller intressant för dem som vill ha material till sitt rollspelande är det mycket matnyttigt för alla som är intresserade av Sverok och föreningsverksamhet.

THE BEHOLDER. Nr 1-2/91. A5, 44 s. 60:– till pg. 43 39 61–0 (Dragon's Den) för 4 nr.

Linköpingsföreningen Dragon's Den är den största och en av de äldsta av Sveriges rollspelsklubbar, och arrangerar varje år spelkongressen Lincon. Föreningens ålder innebär tyvärr att den innehåller många äldre, tongivande spelare, som föraktar svenska rollspel eftersom de inte vet något om dem, men också att de är gamla nog att ha lärt sig konsten att producera en välskriven och kvalitativt högtstående medlemstidning, *The Beholder*, med artiklar till snart sagt alla möjliga engelskspråkiga bräd- och rollspel. Och med det generationsskifte som just nu äger rum i föreningen kommer de också att publicera material till svenska rollspel i framtiden, efter vad jag har förstått.

Huvudinslaget i dubbelnumret 1-2/91 är en 25-sidors artikel om den kommande 2:a upplagan av brädspelet Civilization — en presentation av de nya reglerna och en kommentar till dem. Ett måste för alla Civilizationspelare.

Det andra inslaget är en kampanjmiljö till Steve Jacksons gamla rollspel The Fantasy Trip. Värdet av den begränsas naturligtvis av att spelet i princip är omöjligt att få tag på nu. Har man otur med *The Beholder* så innehåller den bara artiklar till spel som man inte kan, men det gäller å andra sidan alla rollspelsfanzines (och Sinkadus!). *The Beholder* är definitivt ett av Sveriges bästa rollspelsfanzines.

ARGUS. Nr 9, maj/91. A5, 60 s. 60:– till pg. 51 67 57–2 (Gamers' Guild) för ett års prenumeration (3–4 nr).

Det största felet med *Argus* (f.d. Yxan) är att redaktionen inte är särskilt bra på att skriva och att den uppenbarligen publicerar allt den får in. Stavfelen och de grammatiska grodorna duggar så tätt att de försvårar läsningen.

Huvudinslaget i nr. 9 är ett konventsäventyr till Expert. Handlingen är rak och inte särskilt intressant, men det faktum att rollpersonerna börjar som barn och växer under äventyrets gång gör det annorlunda och klart spelvärt. Överhuvudtaget, även om kvaliteten styckvis är alldeles för låg, så är *Argus* klart läsvärd tack vare entusiasmen och den stora bredden. Detta nummer innehåller t.ex. recensioner, en artikel om färdigheter till EDD, en följetong och en novell, robotar och nya yrken till Mutant, en artikel om läkning i SRR, ett nytt yrke till Rolemaster, insändare, en artikel om troll i Runequest, brott och straff till Wastelands samt en köp- och säljhörna. Det finns alltså något för alla, och alla artiklar innehåller åtminstone något som är läsvärt.

RIKET. Nr 1, juli/91. A4, 44 s. Ko. M., c/o Asp, Thulegatan 5, 633 58 Eskilstuna.

Alla som har varit med om att bygga upp en kampanjvärld under flera års tid vet hur levande den blir och hur mycket man fäster sig vid den. Men att därför tro att alla andra rollspelare som inte har varit med och sett den utvecklas kommer att finna den fascinerande är blåögt. Det är detta misstag som spelsällskapet Ko.M. i Eskilstuna har begått.

Riket är de första delarna i en beskrivning av en systemlös kampanjvärld, dvs. den går att använda till vilket fantasyspel som helst, även om den uppenbarligen ursprungligen är skriven för Drakar och Demoner. Av nr. 1 kan vi konstatera att denna värld ser ut som de flesta andra kampanjer, den tillför inget nytt till genren och innehåller inga nyskapande idéer. Det är de gamla vanliga grejorna, storstäderna, kejsaren och hans garde, stadsdelen som behärskas av tjuvgillet — och i vanlig ordning ingenstans några kvinnor.

De delar av Riket som beskrivs i nr. 1 är detaljerat återgivna och hyggligt välskrivna, så de av er som vill bekanta sig med den här utförligt och konsekvent beskrivna kampanjvärlden gör rätt i att skriva till Ko.M. och be att få köpa ett ex. Inget pris är angivet, men en rimlig gissning är att de vill ha 20-25 kr för fanzinet.

LEPANTO 4-EVER. Nr 17-18, juli/91. A5, 44 s. 15:– per nummer till pg. 630912–5513 (Per Westling).

Detta fanzine ägnas helt åt PBM, spel per brev, och framför allt åt Avalon Hills Diplomacy. Det är också unikt i så måtto att det är helt igenom skrivet på engelska. Det har en lång och stundtals aktiv (fast ganska träig) brevspalt, och publicerar diskussioner om och varianter på Diplomacy. Man kan säga att *L4E* är något av en knutpunkt för Sveriges mest rutinerade Diplomacyspelare. Mest utbyte av det har man onekligen om man deltar i någon av de PBM-kampanjer som pågår i fanzinet. Just nu är dessa ett drygt halvdussin Diplomacykampanjer, en i fotbollsspelet United och en i Algas Rail.

Språket bör inte vara ett problem för någon, den engelska som Per skriver är ganska lättläst (och inte alltid helt korrekt). Bortsett från att vara det äldsta utkommande PBM-fanzinet i Sverige är det också ett fönster mot omvärlden eftersom spelare från ett dussin länder utanför Sverige läser, skriver och spelar i fanzinet.

DIPSOSIS. Nr 13, juli/91. A5, 60 s. 18:– per nummer till pg. 458 92 36–1 (Carl-Magnus Höglund).

Även detta fanzine ägnas uteslutande åt PBM. I mitt tycke är det det roligaste av de svenska PBM-fanzinen; att det är på svenska gör att både redaktören och brevskrivarna kan ta ut svängarna mer än i *Lepanto 4-ever*, som det annars är mycket inspirerat av. Det består av nyhetsspalt med konventslistning, allmänna artiklar om PBM, brevspalt (som är lite vildare än i *L4E*. Fördelen med det är att det skrivs om allt mellan himmel och jord, nackdelen att debatterna ibland tenderar att tangera B.O.-nivå), kampanjrapporter från olika PBM samt ett drygt halvdussin kampanjer i Diplomacy, en i Rail, en i Avalon Hills Machiavelli samt en i fotbollsspelet Samba.

Välskrivet och engagerat av den sympatiske redaktören Calle Höglund. Rekommenderas varmt.

ANCALAGON. Nr. 3, juni/91. A5, 24 s. 10:– per nummer till Phoenix Press, c/o Ahlenius, Anunds väg 12, 155 00 Nykvarn.

Ancalagon är ytterligare ett PBM-fanzine, men att rekommendera det känns svårare. Det är sämre skrivet, tunnare och utkommer oregelbundet. Det koncentrerar sig på en kampanj i diplomati- och krigsspelet Ebellon, som normalt har en orimligt lång händelsefas (över 2 månader per drag är standard) och därför är väldigt långtråkig och har problem med många avhopp. Jag har själv trott att kampanjen hade självdött både en och två gånger. Att reglerna till den är ostrukturerade och näst intill obegripliga gör inte saken bättre. *Ancalagon* ägnar sig också åt ett otal mindre kampanjer i andra egentillverkade spel.

Ancalagon är rörigt och hafsigt layoutat, men det finns en sak som jag gillar med det: det är uppkäftigt och det vill mycket. Redaktör Ahlenius försöker skriva provokativt om PBM-världen och den svenska spelmarknaden, även om det oftare blir gnäll och idiotiska förolämpningar än brännbart, och är hela tiden upptagen med att dra igång nya PBM-projekt. Det är sällan bra, men ofta intressant. I *Ancalagon* råder, på gott och ont, ett helt annat tonläge än i de prydliga och välanpassade *L4E* och *Dipsosis*.

KONVENTSKALENDERN

Äventyrsspel ansvarar inte för ändrade uppgifter eller inställda arrangemang.

Skicka in uppgifter om konvent i god tid (helst ett halvår innan). Tänk på att Sinkadus har lång pressläggning.

BORÅS SPELKONVENT

TID: 1-3 november 1991
PLATS: Bäckängsskolan i Borås
KOSTNAD: cirka 150:-
TURNERINGAR: AD&D, CoC, Traveller, MERP, Runequest, DoD; diverse brädspel.
ÖVRIGT: Auktion och mängder av dioramor. Konventet kommer att hållas i två skolor, vilket betyder att det blir gott om plats.

KONTAKTORGANISATION
Armagedon
Katrinedalsgatan 13 B
502 54 Borås
033-15 75 92
(Mikael Lilja)

DALCON

TID: 4-6 januari 1992
PLATS: Forssa Klackskolan i Borlänge
KOSTNAD: Ännu ej fastställd
TURNERINGAR: AD&D, CoC, Cyberpunk
Dessutom blir det spel i W40K, DoD, Kult, CoC, MT, Shadowrun, Battletech, Spacehulk, Diplomacy, 1830, junta, Illuminati, T2000, med mera.
ÖVRIGT: Filmvisning, auktion, föredrag och seminarier, debatter, butiker, rollspelskonstruktörerfrån hela Sverige, och mycket annat.

KONTAKTPERSON
Patrik Persson
Musikanten 5 A
781 54 Borlänge
0243-289 17

MER OM STRID I MUTANT

Jon Ljunggren

Möjligheten att undvika skada genom att slå undan eller möta motståndarens vapen med sitt eget borde finnas även i Mutants värld.

Lägg till ditt vapens PAV (parervärde) till din CL och dra av motståndarens GCL från detta värde. Så stor chans har du att avvärja attacken. Observera att PAV aldrig kan överstiga användarens CL på just det vapnet (undantaget sköldar).

Spelledaren får bestämma PAV, men en riktlinje ges nedan.

Vapen	PAV
Kniv	10
1H närstridsvapen	50
1-2H närstridsvapen	40
2H närstridsvapen	30
Obeväpnad strid*	60

** Endast mot knivar, nävar, sparkar och liknande.*

Har man väl lyckats parera motståndarens attack kan man som extra regel även tillämpa vapnets HB (hållbarhetsvärde) för att se om det klarade smällen utan att gå sönder. Överstiger skadan från attacken HB bryts eller förstörs vapnet. Skulle skadan inte överstiga vapnets HB, men dock parerarens styrka, slås det ur hans händer och faller 1T3 meter bort.

Hållbarhetsvärdet är lika med vapnets maximala skadenotering (utan SB, naturligtvis). Metallklubbor, till exempel en kofot, har dubbla detta värde.

All skada utöver hållbarhetsvärdet (eller STY) berör ej pareraren.

SKÖLDAR

Sköldar räknas till kategorin "enhands närstridsvapen" både när det gäller färdighetsslag och PAV. Parervärdet modifieras dock ytterligare med sköldens dubbla undvikandebonus. Sköldens HB är lika med dess ABS x 2. Att slå bort skölden från någon är endast möjligt om den inte är fastspänd på pareraren, vilket den vanligtvis är.

PARERA MED ELDVAPEN

Att parera med ett eld eller projektilvapen är inte rekommendabelt men ibland nödvändigt. Om det rör sig om närstridsliknande vapen är det lätt att hitta en motsvarighet i närstridsvapentabellerna och använda dessa (kanske något minskade) värden. Till skjutvapen bör man nog använda en lite annorlunda rutin.

Man slår 1T20 och ser om resultatet blir under eller lika med skadan. Slår man under (eller lika med) går vapnet sönder och måste repareras innan det kan användas som skjutvapen igen. Slår man över gör man en vanlig EV-kontroll för att se om vapnet hakar upp sig efter smällen. Slår man "20" klarar sig vapnet helt utan skador, och slår man "1" totalförstörs det. Spelledaren får naturligtvis ta hänsyn till vapentyp, det är till exempel svårt att totalförstöra en kulspruta med en kniv (även om det säkert är möjligt). Man använder färdigheten Tvåhands närstridsvapen eftersom man troligtvis har parerat med ett gevär eller liknande. Det torde vara omöjligt, eller i alla fall mycket svårt, att parera med en revolver.

För den som gillar detaljerade stridsregler kommer här en utveckling av parering med olika vapen

PARERING OCH ANTAL HANDLINGAR

En parad räknas handlingsmässigt som en attack, det vill säga det är fullt möjligt att göra flera parader (eller attacker och parader) under en och samma stridsrunda. Man modifierar den grundläggande CL, inte CL efter PAV, etc.

OLIKA SVÄRDSHAND

Om två motståndare möts och en slåss med vapnet i vänsterhanden får dennes motståndare ett avdrag på -25% från chansen att parera (om båda slåss med vänster hand får båda sina CL modifierade) på grund av den ovana situationen. Dubbelhänta eller ambidextriösa personer påverkas inte.

ATT HÅLLA HUVUDET KALLT

Detta är ytterligare en alternativregel och gäller initiativslag under eldstrid. Där kan man införa begreppet Skotträdsla, vilket modifierar (dras av från) rollpersonens initiativslag. Man har från början 1T3+7 i skotträdsla, men detta värde minskar i och med att personens erfarenhet ökar. Modifiera därför skotträdslan med personens (vapenfärdighets-CL–30)/10. Avrunda nedåt. De färdigheter som berör skotträdsla är givetvis endast Gevär, Automatvapen och Pistol. Strids- och säkerhetsrobotar har skotträdsla 0, och övriga CSD-robotar har sitt värde halverat (de är ju inte fullt så "mänskliga" även om deras säkerhetsprogram inte tillåter dem vad som helst).

EN NOT OM TRÄFFTABELLER

Att man helt slumpvis skulle träffa en kroppsdel, särskilt i närstrid, låter snudd på otroligt med tanke på omständigheterna. Man måste ju sikta någonstans för att se om man träffar. Slumpen spelar dock en hel del in på vilket läge man får, etc. Slå därför som vanligt på träfftabellen för att se var motståndaren lämnar en blotta. Sedan kan man välja att sikta där, utan modifikation, eller välja någon annan kroppsdel, med sedvanlig modifiering av träffchansen.

När det gäller avståndsvapen kan man använda träfftabellerna när avståndet är stort (över 25 m) och kikarsikte eller liknande utrustning saknas. Annars siktar man där kroppen är som tjockast (mage/bröstkorg) eller på någon av de övriga kroppsdelarna med vanlig modifikation.



SNABBMÅLNING

Ibland har man behov av att måla ett större antal mer eller mindre likadana figurer, för till exempel figurslag. I ett sådant läge är det mindre intressant att sitta 14 timmar med varje enskild figur. Den här artikeln berättar om hur du gör för att få ett så bra resultat som möjligt med minsta möjliga arbetsinsats. Det låter väl trevligt?

Innan du börjar måla bör du noga ta bort allt gjutskägg. Både tenn- och plastfigurer kan vara välförsedda med den varan. Använd en vass hobbykniv och tunna filar för detta. Men var försiktig!

Måla 5-10 figurer i taget, steg för steg enligt bilderna, så går det fortare (åtminstone verkar det gå fortare — man behöver i alla fall inte byta färg så ofta). Undvik att måla färre än fyra eller fler än tio i taget, eftersom det lätt blir påfrestande när man inte tycks komma någon vart.

Försök att använda kontrasterande färger, träbrunt, rustningssilver, rustningskantrött, och så vidare. Färgkontrasten uppväger bristen på detaljrikedom och förhöjer masseffekten när det står många figurer i klump. Observera att du inte behöver gå till överdrift med till exempel grönt/lila, och liknande kombinationer.

Använd ljusa och klara färger på figurer, maskiner och framförallt banér. Detta tillsammans med lite extra omsorg om individer, specialister och huvudbanéret kan bli väldigt imponerande, till och med lite skrämmande för motståndaren när du ställer upp allt på slagfältet.

Använd inte så mycket högdagrar när du snabbmålar, det ger oftast inte lön för mödan. Använd istället mer bläck, och ljusare grundfärger under bläcket.

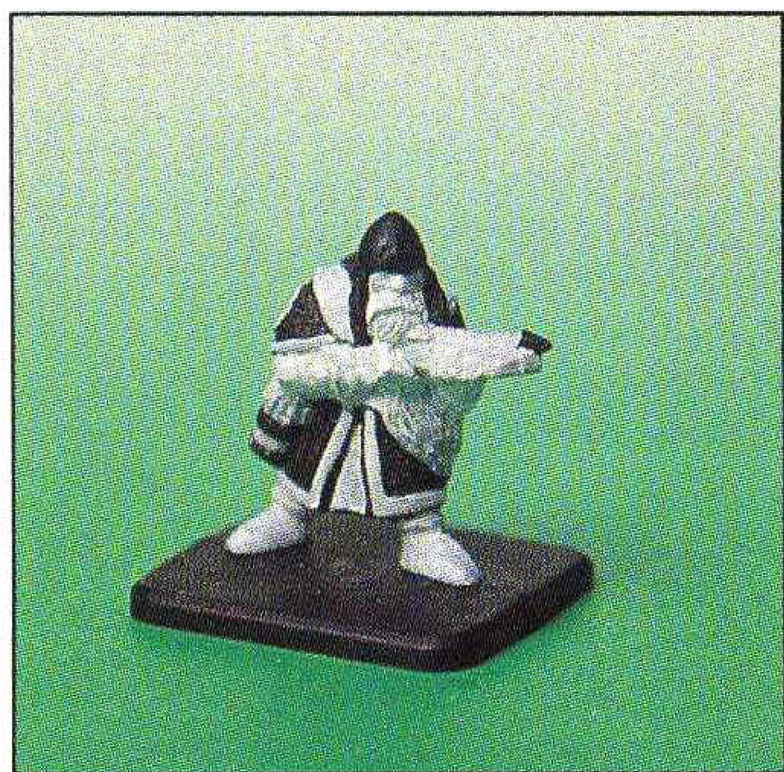
Kom ihåg att det är viktigt att lacka figurer som ska stå på slagfältet, eftersom nötningen är mycket större där än annorstädes.

Ha en enhetlig färg på hela armén, som också passar rasen ifråga, till exempel: alver, gröna kläder; råttmän, brun/grå päls; orcher, grön eller svart hud; dvärgar, färgglada kläder och skinande vapen.

Var inte för "pillig" när du snabbmålar. Figurer som ska användas i figurslag behöver inte vara perfekta. Missar du lite kan du strunta i att fixa det — fortsätt bara att måla. Det är helhetsintrycket som räknas, inte den enskilda figuren.

Om du inte orkar göra gräs på alla fotplattor kan du istället måla dem gröna eller svarta. Svart kontrasterar mycket bra mot figuren.

Strunta i att måla ögon på figurerna. Normalt tycker jag att det är ögonen på figuren som gör den "levande". Den enskilda soldaten gör istället massan levande. Måla därför bara ögon på individer och liknande. Orcher kan vara ett undantag, eftersom till exempel röda ögon (fyllda av hat) kan vara rätt effektfulla.



1 Grundmålning. Inte så viktigt, speciellt inte på plast. Det är dock bra om rustningen har svart grund under metallen, hoppa annars över det om färgerna täcker bra.



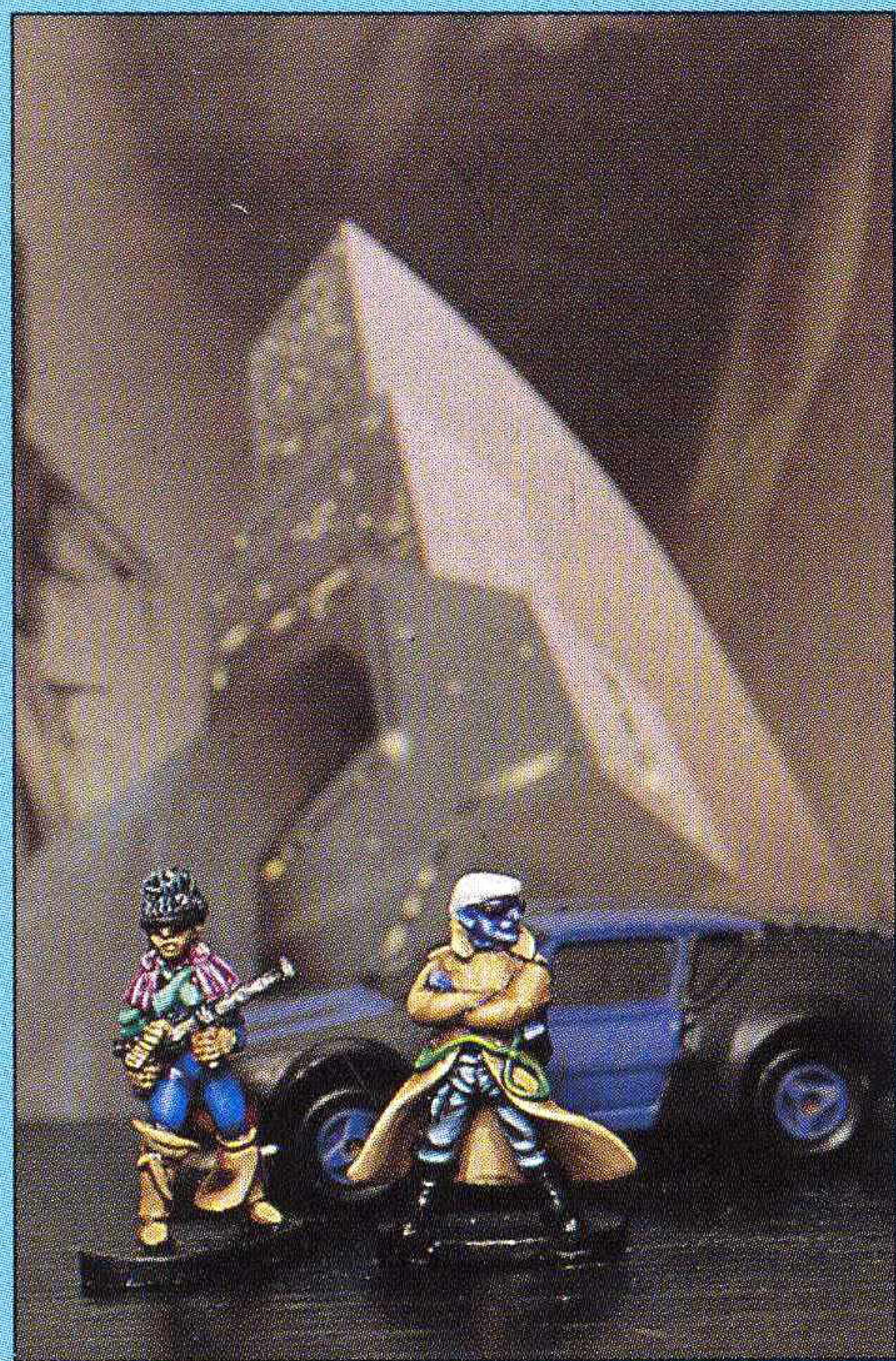
2 Lägg på färgerna. Använd få färger, och lär dig ett mönster som gör att allt går snabbt och lätt, till exempel att du använder samma bruna färg överallt.



3 Rustningsfärgen pålagd. Jag vill påminna om hur bra det blir om man har svart under rustningsfärgen, i synnerhet om rustningen består av ringbrynja och fjällpansar.



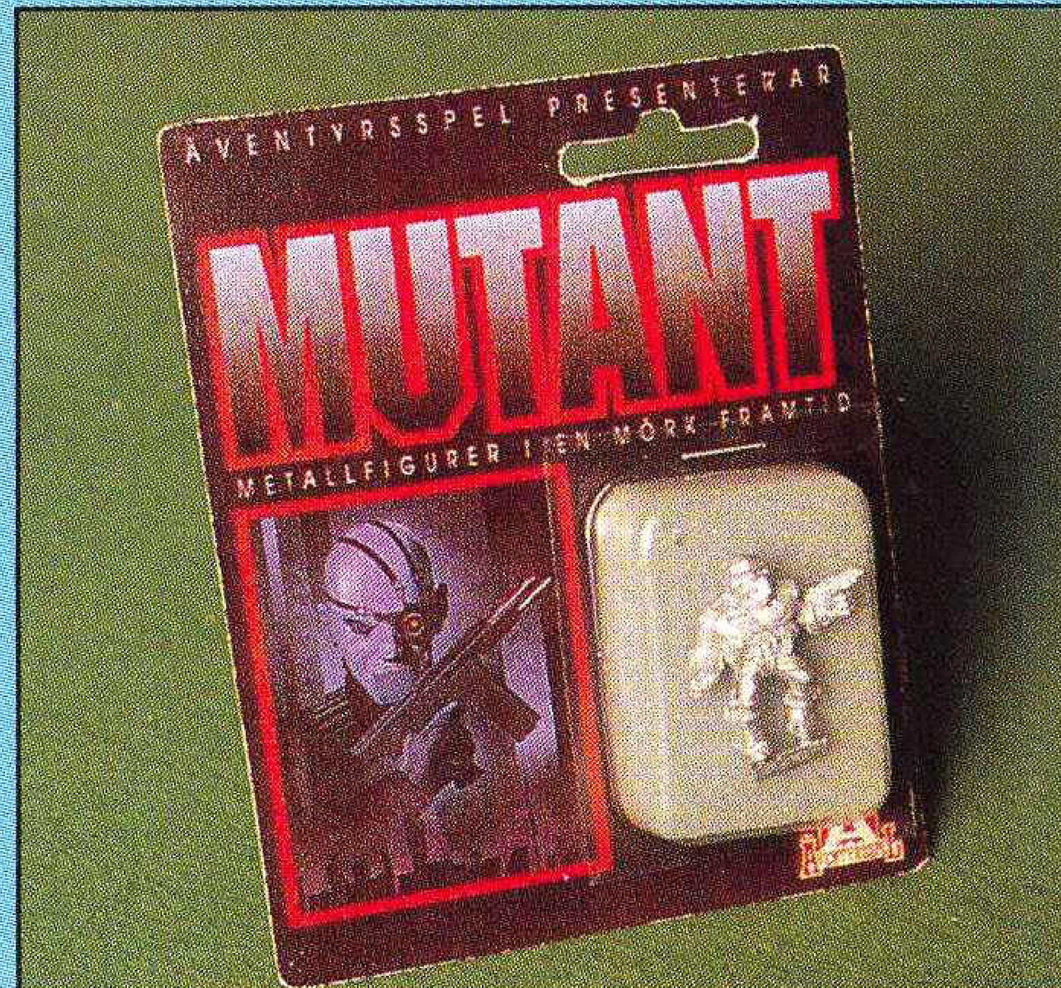
4 Sist görs eventuella bläckningar, högdagrar och lackning. Den färdiga dvärgen är bara bläckad, men förutom ett lager lack är den klar för strid.



HEAVY METAL MUTANTS

Fortfarande råder en viss osäkerhet över när de här figurerna dyker upp i Sverige — det verkar som om det engelska tryckeri som ska göra förpackningarna har någon sorts problem...

Vad är det för sorts figurer? Vad föreställer de? Det kan vi berätta något om. Vi har tittat på de första 20 figurerna — alla kommer inte i det första figurpaketet — och ganska exakt hälften är beväpnade på olika sätt, varav en med kniv och en med sabel. Tre har sina bärbara datorer med sig, redo att plugga in sig någonstans. Två figurer är "beväpnade" med varsin elgitarr och ytterligare ett par ser ut som typiska högre korpar.

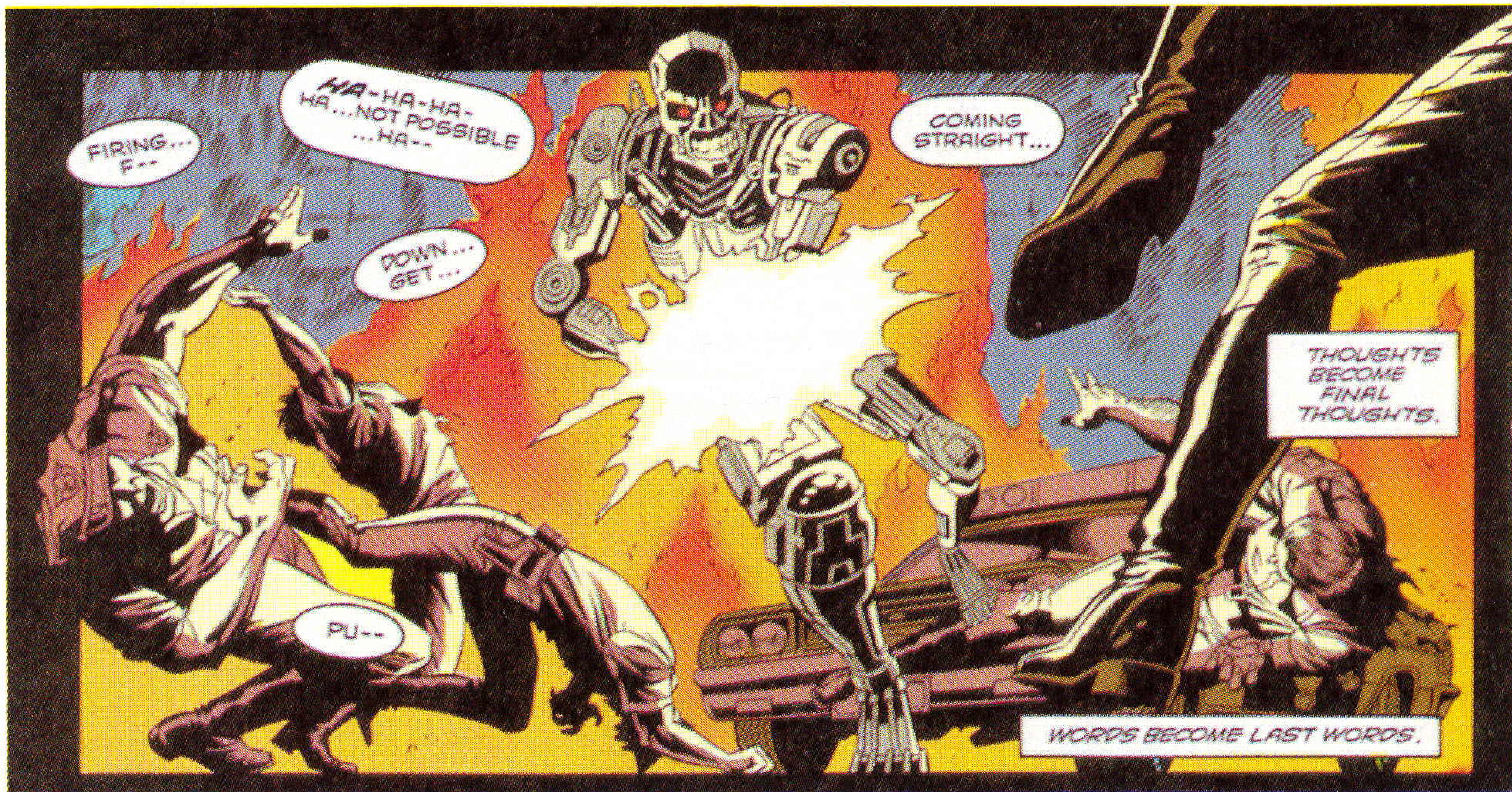


HÅLL ÖGONEN ÖPPNA EFTER DE NYA MUTANT-FIGURERNA!

Snabbmålning: GÖRAN HALLMARKEN
Dvärgar målade av: GÖRAN HALLMARKEN
Mutantfigurer målade av: BJÖRN EK
Foton: OLLE SAHLIN

FANTASY, CYBERPUNK OCH HELVETET

Michael Stenmark



Välgjorda fantasyserier växer inte på träd, men duon Chevalier/Segur har skapat en klassiker inom genren. När serien för första gången dök upp i en svensk översättning var det i tidningen Tung Metall, då under namnet "Askans tid". Nu fortsätter äventyret i TM:s efterföljare 2000+. Den nya episoden, "Drömmarnas rike" är en direkt fortsättning på den föregående episoden. Dvärgarna och deras omaka kamrater tar sig djupare in i den fantastiska fantasyvärld som de bebor. Förutom att seriens bildspråk — som är så typiskt för de välgjorda franska serierna — och färgsättningen likaså är brillianta, har historien ett mycket välskrivet manus. Då jag har haft förmånen att läsa de franska utgåvorna av serien kan jag lova att den måste följas av alla fantasyälskare.

En annan fantasyserie som jag mer eller mindre snubblat på är "The magic Crystal" av Moebius och Bati. Det är en söt och samtidigt våldsam historia med det klassiska temat gott mot ont. Något uttjattat ämne om jag får säga så. Men till min stora förvåning är det en mycket njutbar läsning som bjuds. Världen är en typisk fantasyvärld, befolkad av allehanda varelser som på ett eller annat vis är inblandade i kampen om de stora kristaller som binder samman världsordningen. Det är ett litet mästerverk som de två fransmännen har skapat. Berättelsen innehåller allt som man kan förvänta sig av en fantasyberättelse: bataljer, underbara varelser och monstrum och en mycket genomarbetad värld. Den stora behållningen är alla de roliga magiska och övernaturliga manifestationerna som är mycket finurliga och vältecknade. Alla de olika karaktärerna som dyker upp har egna personligher och man fångas av seriens charmiga berättarteknik. Teckningarna är av en klass som bara denna kombination av kreatörer kan frambringa. Fantasyälskare, skaffa den nu!

TILL HELVETET OCH TILLBAKA

"Kid Eternity" är en så kallad miniserie (dvs ett begränsat antal nummer) som alla skräckälskare bör ha i sin samling. I korthet bygger intrigen på att Kid Eternity, som just har smitit från helvetet, tillsammans med en nyfunnen vän återvänder dit för att hämta Kids bäste vän Keeper. Både Kid och Keeper arbetar för Gud men har på grund av olyckliga omständigheter hamnat i inferno. Färden till helvetet är mycket starkt fömedlat i text och bild. Historien är mycket välskriven men inte fullt så enkel. Bildmässigt är detta en serie som pendlar mellan normala bildlösningar och färgkaskader som minner om en surrealistisk happening. Det är en serie som fullkomligt smälter samman med Kult och ur vilken mängder av inspiration kan hämtas. Serien är utgiven av amerikanska DC och bör finnss på alla välsorterade seriebutiker i landets större städer.

MUTANT OCH CYBERPUNK

"The terminator", serien efter filmen med samma namn, är en trevlig liten titel från det amerikanska förlaget Dark Horse. Man har strävat efter att skapa en serie med olika fristående historier som anknyter till filmernas tema med ett ganska lyckat resultat. För tillfället följer jag med ganska stor spänning den nya omgången av serien som går under titeln "The Second Objective". Efter att ha misslyckats med det ursprungliga uppdraget inriktar sig en terminator på det andra uppdraget som denne har inprogrammerat. Vad är uppdraget och vem skall stoppa den näst intill osårbara stridscyborgen? Det hela blir inte bättre av att ännu en terminator dyker upp på scenen. Den som i någon form stött på terminatorn förut vet att mycket action och en tung intrig väntar.

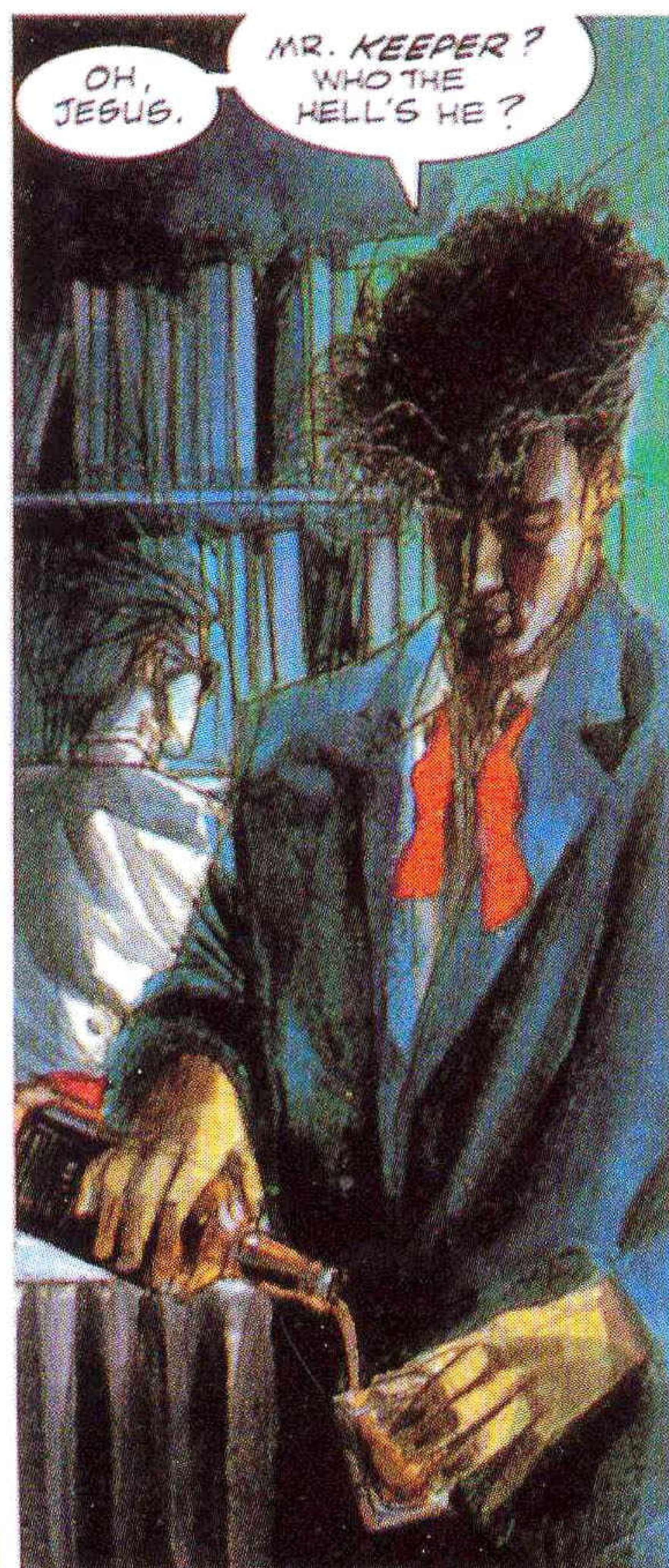
"Silent Möbius" är en titel från Viz comics som har en hel del "Blade Runner"-undertoner. Grovt sett är det en berättelse om en polisdivision i Tokyo år 2026. Endast

kvinnor ingår och deras uppdrag är att skydda medborgarna och undanröja hotet från övernaturliga existenser som hotar staden. Så som med alla japanska serier (vilket detta givetvis är) innehåller även denna mängder av övernaturliga krafter, onda demoner, vackra hjältar och en snårig intrig. Jag har med stort nöje läst inledningen på historien, och om serien behagar hålla samma standard rakt igenom är den att rekommendera för alla som gillar bra serier och för de som söker uppslag till sitt rollspelande.

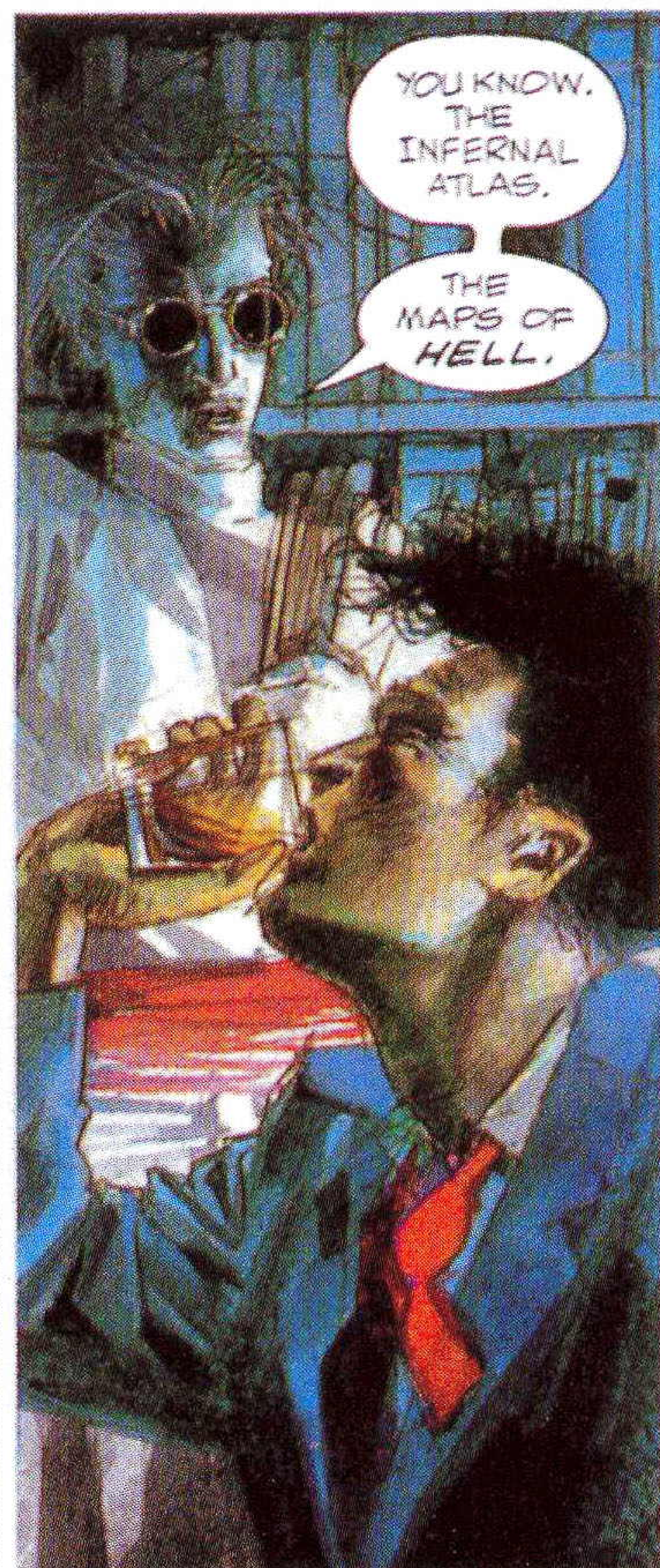












Newsflash!

- Marvels Epic-förlag har precis släppt höstens stora skräckserie, *Jihad*. Jihad är cenobiternas krig mot Nightbreeds. Det är ett heligt krig sanktionerat av deras herre, Levithian, för att rensa jordens yta från alla Nightbreeds. Alla älskare av Clive Barker kommer säkerligen att uppskatta denna tvådelade miniserie.
- Marvel släpper en serieversion av Clive Barkers *Weaveworld*. Det är en fascinerande historia om en magisk värld invävd i en matta. En kamp mellan onda och goda makter och gastkramande spänning präglar historien.
- Fantasyfantaster bör titta på David Wenzels *Kingdom of the Dwarfs*. Det är en vägledning till dvärgarnas värld med utsökta illustrationer. Den släpps av amerikanska Comico.
- En läsvärd och vältecknad serie är DC:s *Clash*. En technofantasyhistoria med en underton av superhjälteepos. Teckningar och manus i första numret är briljant åstadkomna.
- De som följer den amerikanska utgåvan av *Sandman* kan förvänta sig en och annan rolig nyhet. Ett specialnummer släpps snart med ett så kallat ”glow in the dark”-omslag. Ett självlysande omslag, alltså.
- Ta till sist en titt på den nya *Judge Dredd* från den amerikanska utgivaren. Den nya färgsserien är ett måste för varje cyberpunkfan.

Figurslag och Rollspel

Fantasy Warriors till Drakar och Demoner

Ola Nilsson

Ibland händer det under ett äventyr att den lilla gruppen av rollpersoner med vänner plötsligt anstormas av horder och åter horder av svartfolk eller vad det kan nu vara. Som alla vet tar dessa strider oftast lång tid och är svårhanterliga — vem står var och vems tur är det att attackera?

Ett sätt att lösa sådana strider är att endast koncentrera sig på vad rollpersonerna gör och låta deras vänner och fienden slåss utan att några regler tas i anspråk. Striden avgörs då av SL som vet redan på förhand vilka som vinner, dör och överlever. Möjligen kan rollpersonerna påverka striden om båda sidorna är jämna och utgången oviss.

Ett annat sätt är att använda figurstridsspelet Fantasy Warriors (FW) till Drakar och Demoner (DoD) och det är den möjligheten som denna artikel ska försöka kasta ljus över.

KOPPLA RÄTT

Att använda FW till DoD är faktiskt ganska lätt om man följer råden nedan. För det första används reglerna i Fantasy Warriors fullständigt utan att blanda in så mycket av DoD. Detta för att FW är ett figurspel där många stridande kan slåss samtidigt vilket DoD inte är. DoD har fler detaljer eftersom det är ett detaljerat rollspel.

I FW finns flera olika raser, samtliga dessa finns redan representerade i DoD Monster, vilket gör det lätt vid konvertering av varelser. En FW-dvärg är detsamma som en DoD-dvärg, etc. Detta är en generalisering, men den bör användas i de flesta fall utom för rollpersoner, viktiga SLP och monster.

I FW används inte samma grundegenskaper och färdigheter som i DoD men spelen har vissa gemensamma delar. Dessa kan konverteras efter lite huvudbry. Ditt sunda förnuft får vara vägledning i tveksamma fall.

KVALITET (KVA)

Avgör vilken kvalitet rollpersonerna har med hjälp av tabellen.

FW	DoD
Elit	Rollpersonen har upplevt och överlevt många år som äventyrare och är mycket van vid strid.
Veteran	Rollpersonen har upplevt minst ett krig och/eller flera äventyr där strider har förekommit.
Medelgod	Nyframslagna krigare och andra rollpersoner med många stridsfärdigheter. Icke stridsorienterade rollpersoner som upplevt strider. Magiker med många stridsbesvärjelser, tex ELD, BLIXT.
Otränad	Nyframslagna rollpersoner med ett fåtal vapenfärdigheter.
Kaotisk	Troll, och andra virrhjärnor som inte vet vad de vill.

Vissa raser har en grundkvalitet som beror på mentalitet och kultur, tex är de flesta dvärgar veterankrigare. Krigsherrar och officerare har i allmänhet en högre kvalitetsgrad, liksom de flesta individer utom siare, som alltid är otränade.

TYP (TYP)

Avgör vilken typ rollpersonen tillhör. Alla typer har svagheter och fördelar.

FW	DoD
Discipl.	De flesta rollpersoner hamnar här, de använder taktik, gör sällan misstag eller överilade handlingar. De är helt enkelt smarta och sluga.
Stamkrig.	Dessa utgörs av krigsgalna rollpersoner, mycket aggressiva men fega om något går på tok. De flesta svartfolk är stamkrigare.
Fanatiker	Dessa slåss utan respekt för sitt eget liv, något som få rollpersoner gör. Endast fanatiker, fängslade av en enda tanke — hämnd, religiös övertygelse eller liknande — tillhör denna grupp.
Dumskallar	Rollpersoner med mycket låg INT som inte kan ta egna intiativ. Dumma troll, svartnissar, mfl.

STYRKA (STY)

För att snabbt avgöra rollpersonens styrka i FW tar man värdet i DoD och läser av nedan. Detta värde kan dock modifieras vidare, är rollpersonen ovanligt stor kan värdet öka med ett steg, är han ovanligt liten kan det minska. Beridna rollpersoner kan addera 1 eftersom deras riddjur ger en större rörelsemängd. En normal människa har 0 i STY, en orch kan ha mellan +1 och uppåt, ett troll har +3. Krigsherrar, officerare, hjältar och andra extraordinära varelser har vanligtvis ett högre värde än vanliga "meniga".

FW	DoD
0	1-15
+1	16-20
+2	21-25
+3	26-

ELASTICITET (ELA)

Detta är ett värde som anger förmågan att motstå påfrestningar och skador i strid. En vanlig människa har 0, ett troll har –1 och en rese har –2. I DoD är tåligheten i strid beroende av varelsens KP.

FW	DoD
0	1-15
–1	16-20
–2	21-

VÄRDE (VÄR)

Alla stridande i FW har ett värde från 1 och uppåt. Värdet är ett mått på skickligheten i att slåss. I DoD avgörs sådant med FV i vapenfärdigheter; i FW tar man högsta FV i det vapen som rollpersonen slåss med och jämför nedan.

FW	DoD	FW	DoD
0	1-10	6	21
1	11-12	7	22
2	13-14	8	23
3	15-16	9	24
4	17-18	10	25
5	19-20		

MISSILVÄRDE (MIS)

Missilvärdet är ett mått på hur bra en person i FW är på avståndsvapen; i DoD avgörs detta med FV.

FW	DoD
–1	1-10
0	11-15
+1	16-20
+2	21-

RUSTNINGAR (RUS)

Att konvertera rustningar mellan FW och DoD är enkelt, räkna bara ut hur många poäng rustningen absorberar i DoD och läs av nedan. Sköldar ger modifikationer vid strid och skytte, se

FW 4.2.5 samt 4.4.3, men detta ändrar inte rustningens värde.

FW	DoD
Ingen	0
Lätt (L)	2
Med. (M)	4
Tung (T)	6
X-tung (X)	8+

VAPEN (VAP)

I DoD finns en hel uppsjö vapenvarianter, i FW delas dessa in i olika kategorier. De är enligt följande: enhandsvapen, tvåhandsvapen, spjut, lansar & pikar, stångvapen, tänder & klor, horn & hovar (se vidare FW 4.4.4).

FÖRFLYTTNINGS-FÖRMÅGA (FFM)

Detta är en egenskap som förekommer i båda spelen men betyder olika saker. I DoD visar den hur snabbt rollpersonen kan springa obehindrat. I FW visar den hur långt han kan röra sig på ett slagfält i formation med andra krigare. FW = cm; DoD = L.

FW	DoD
10	7
12	8
15	9
18	10-12
20	13
22	14

Hästar har i FW en förflyttning från 27 till 35 cm (varierar i DoD mellan L24 och L26), beridna björnar förflyttar sig 18 cm (DoD; L12), vargar mellan 25 och 28 cm (DoD; L16).

Kurirer är speciella individer som aldrig direkt är med i striden, de förmedlar istället meddelanden. Deras förflyttning varierar mellan 27 och 40 cm. En beriden kurir kan ha upp till 48 cm i förflyttning. Detta innebär naturligtvis inte att kurirerna har en proportionerlig förflyttning i DoD, dvs dubbla den normala, utan att de inte är begränsade till att behöva röra sig i formation.

RÄDDNINGSKAST (RÄD)

Vissa individer har ett räddningskast som kan rädda dem från att dö. Alla rollpersoner har ett sådant räddningskast eftersom de är "hjältar". Värdet man ska slå över med 2T6 varierar mellan 6 och 8.

FW	DoD
6	Tung rustning/hög KP (16+)/stor varelse
7	Alla med lättare rustning/sköld
8	Inget skydd/låg KP/bräcklig varelse

DÅLIGT LJUS (DÅL)

Vilka varelser som störs av sol respektive inte ser bra i mörker avgörs lätt, jämför FW och DoD. Varelser med mörkersyn och som inte besväras av ljus strider lika bra oavsett ljusförhållanden.

SKRÄCKINJAGANDE VARELSER

Varelser som kan Skräckslå i DoD eller som är mycket stora och vildsinta räknas som skräckinjagande i FW. Skräckvärdet avgörs av varelsens STY, men för svaga, men mycket hemska, odöda i DoD kan den fysiska STY bytas ut mot ett skräckvärde mellan 0 och +3, eventuellt högre.

LEDARSKAPSVÄRDE

Krigsherrar och officerare har ett ledarskapsvärde som anger hur bra taktiker de är. Värdet varierar mellan 0 (oerfaren, eller helt enkelt usel befälhavare) upp till 5 (en ypperlig taktiker). Förenklat avgörs värdet i FW av rollpersonens INT i DoD. Observera att endast officerare och krigsherrar har detta värde. I DoD krävs dessutom specialfärdigheter (tex Taktik, Strategi, etc).

FW	DoD
0	-9
1	10-11
2	12-13
3	14-15
4	16-17
5	18+

MAGI

Alla DoD-magiker har sin PSY x FV i magiskolan x 0,20 antal magipoäng i FW. (PSYxFVx0,20) Magikern kan alla besvärjelser som finns listade i FW 6.2, men kan å andra sidan inte använda sig av DoD-besvärjelser. Detta är en av nödvändighet mycket grov förenkling; men en artikel om hur olika DoD-besvärjelser fungerar i FW kommer lite senare.

NEKROMANTIKERNS BORG

Bakgrund: Rollpersonerna befinner sig långt uppe bland oländiga berg i en liten by vid namn Trebo. Plötsligt försvinner en ung man och dennes kvinna, rollpersonerna anmodas av byäldsten att finna de två. De hittar paret döda i närheten av en dvärgasamhälle och när de börjar ställa frågor hos dvärgarna blir samhället attackerat av odöda orcher. I närheten av dvärgarna finns en övergiven borg, nu bebodd av en ondskefull svartkonstnär. För flera årtionden sedan dräptes mängder av orcher i en dal, och dessa har nu nekromantikern animerat för att över ta dvärgarnas gruva. Gruvan är nämligen rik på silver och nekromantikern behöver silver för att köpa ingredienser till sina experiment och för att skaffa mer makt.

Första striden är mellan dvärgarna och de odöda orcherna. Använd de styrkor som presenteras i regelboken sidan 63 i FW, förutom att orchernas antal är halverat. De har ingen hjälte, trollkarl och siare, men deras nya skepnad som ruttnande lik gör dem till skräckinjagande varelser. Använd reglerna för detta, orcherna har i de flesta fall högre STY än dvärgarna och bör kunna skrämma flertalet från vettet.

Den andra striden sker strax därefter. Dvärgarna insisterar på hämnd och en av deras spejare har upptäckt att den gamla övergivna borgen är bebodd. Vid borgen uppstår en ny strid. Använd styrkorna från sidan 63 i FW men med det undantaget att orcherna nu har fullt antal plus siare, hjälte och trollkarl. De är fortfarande skräckinjagande varelser vilket borde göra striden ojämn trots rollpersonernas inblandning.

Orcherna möter rollpersonerna och dvärgarna utanför den raserade borgen. De hindrar alla att ta sig in förbi de trasiga murarna. Inne i borgen koncentrerar sig nekromantikern på att kontrollera sina odöda. Eftersom dvärgarna tidigare blivit reducerade i antal, samt att orcherna är fler, gör att striden kommer att gå dåligt. Rollpersonerna ombeds av dvärgarnas krigsherre att ta sig in genom en bräsch i orchernas linjer, som dvärgarna tänker skapa, i syfte att leta upp nekromantikern och döda denne. De odöda är förbjudna att ta sig in genom murarna.

Väl innanför murarna byter vi regler för rollpersonerna till DoD. De måste leta igenom borgen och dräpa nekromantikern samtidigt som striden mellan orcher och dvärgar fortsätter. När nekromantikern dör faller alla odöda ihop och förblir döda.



När jag passerade skylten med "Industriområde" gled motortemperaturen upp mot rött. Jag bromsade in och i samma ögonblick sprutade kylarvätskan upp i ett moln av ånga. Det fanns inte en droppe vatten kvar när jag lyfte på motorhuven.
Obegripligt. Jag tog extradunken ur bakluckan och gick upp längs vägen mot industriområdet. Någonstans måste det finnas en vattenkran, eller en telefon.

Det var sent, lördag kväll och mörkt i alla fönster. Enstaka strålkastare lyste upp fasaderna och stängslen. Bakom en plåthangar skymtade ett fladdrande ljus. Jag sökte mig ditåt över en mörk parkeringsplats, genom ett hål i ett stängsel. Det var skenet från en öppen eld. Luffare, antog jag, med tanke på de smutsiga och trasiga kläderna på männen runt elden. Jag stannade upp i utkanten av eldskenet. Några av männen lyfte på huvudet, som för att uppfatta en vittring i luften. Längre bort brann fler eldar. En frän stank drev mot mig i vinden. En av männen fimpade sin cigarett och reste sig. Han vände sig om och såg på mig. Hans ögon var svarta, glänsande som hos ett nattdjur. När han log och blottade skarpa, metallglänsande huggtänder snubblade jag bakåt. Jag vände mig om och sprang. Från eldarna ljöd ett vansinnigt skratt som från hundra strupar. Jag sprang för livet ned mot vägen. De fanns överallt, raggiga skepnader med glittrande ögon. Jag snubblade, hörde dem flåsa bakom mig, kom upp och sprang igen, genom en skogsdunge och ut på ett öppet fält.

Ute på fältet förstod jag att de lekte med mig. Jag skulle inte komma undan. De kom från alla håll. Ett hav av raggiga kroppar slöt sig runt mig. Starka fingrar och vassa tänder grävde sig in i mitt kött, krossade mina ben. Allt blev mörkt."

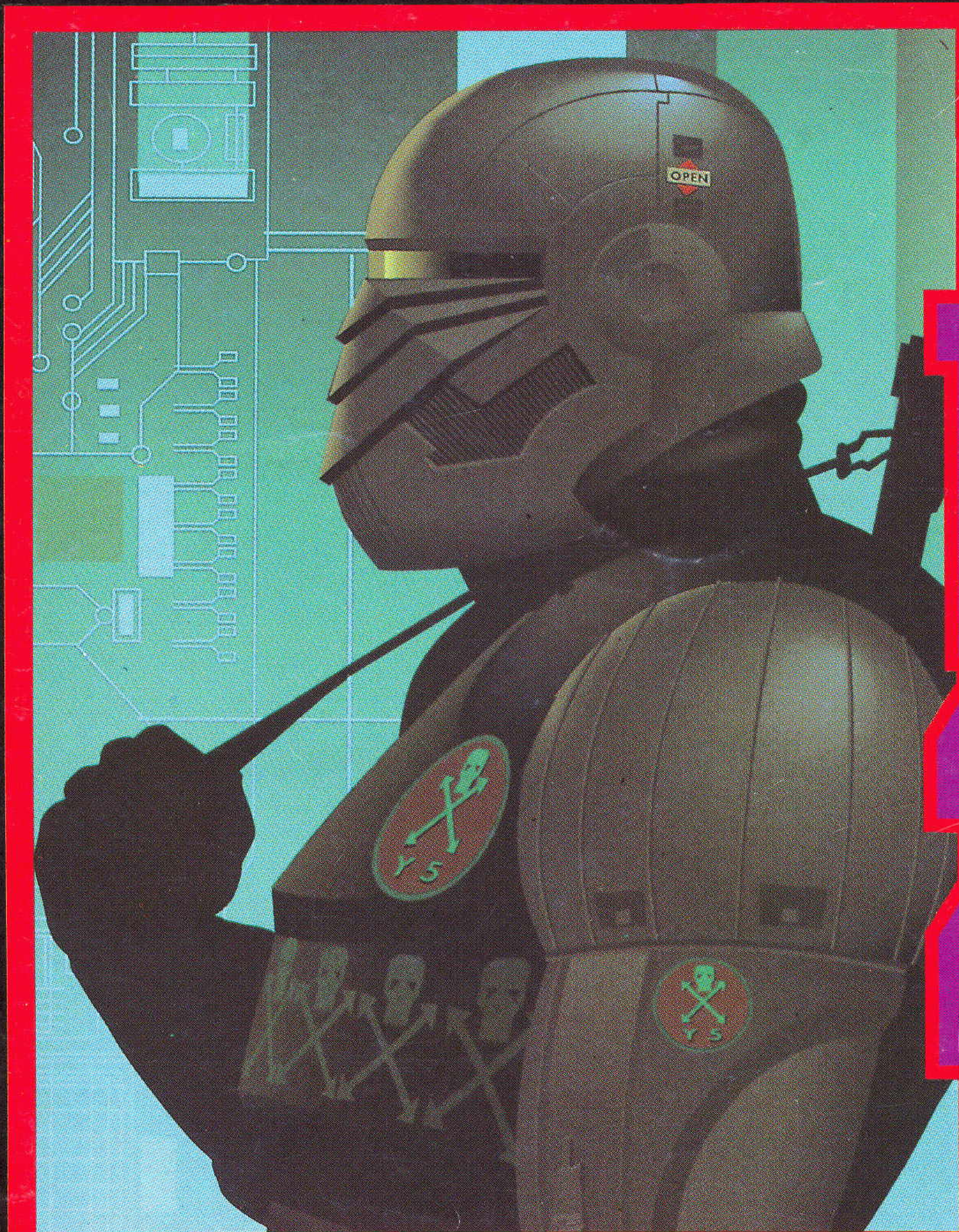
Mörkrets legioner består av en box med två tjocka häften. I dessa finner du omfattande beskrivningar av våra mäktiga härskare dödsänglarna, arkonterna och liktorerna, och av de missledda och maktgalna kulter som är deras hantlangare. Men du får också långa beskrivningar av glömda, blodtörstiga gudar som fortfarande vandrar på jorden, av mäktig svart magi, av den levande jorden själv och av de vansinniga varelser som rör sig i mänsklighetens utkanter.

Mörkrets Legioner





TECHNO 2090 Innehåller teknologiska Föremål som Datorer,
Robotar, Androider, Fordon, Medicin, Genteknik, massor med
Vapen och rustningar.
Avlyssnings- och Förfalskningsteknik, Vardagsmiljöer och
Nöjesbeskrivningar.



KAN DU ÖVERLEVA I EN MÖRK FRAMTID
KAN DU INTE DET ?
DÅ SKA DU KÖPA

TECHNO 2090

TILL MUTANT



ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR

Magi

Formelhäfte med ca 480 Besvärjelser.
Spelarbok med Nekromantiker, Animister, Demonologer, Drakmagiker, Elementarister, Harmonister, Häxor, Illusionister, Mentalister, Stavmagiker, Odöda, Spiritus Familiaris, M.fl.
Regelbok med Magiska handskrifter, Alkemi, Stavar, Magiska dueller, Magiska specialeffekter i Ereb Altor...
En Spåkortlek med massor av finesser,
2 Tennfigurer föreställande Magiker,
Magiskstrids arena...

Det är svårt att leva utan.